

C64 - SPECTRUM - AMSTRAD - NES  
GAME BOY - VIDEO - KARAOKE

VIDEO

LAP!

GAMES

CONSOLE

8

BIT

L'INCREDIBILE ED  
INARRESTABILE RITORNO DELLE  
**PREVIEW**

IN ANTEPRIMA PER VOI...  
STREET FIGHTER II - LIVERPOOL  
MEGA MAN 2, BATMAN,  
CASTLEVANIA ADVENTURE  
E TANTI ALTRE ANCORA!!

**SUPER TURRICAN**  
SU NES, NULLA PUO' RESISTERGLI!

**CRAZY CARS III**  
LUNGO LE STRADE IN OBSTACOLI...  
DANDO COME PALLA!

IMPERDIBILE IN ACCORDO CON...  
**LEMMINGS**  
OGGI SU NES,  
PRESTO SU COMMODORE 64

A NATALE SANNO TUTTI PIU' BUONI!  
**20** EDIZIONI  
SU QUESTO STESSO NUMERO!!

DICEMBRE 1992 - Anno VIII numero 77 - Lire 4.000 - Sped. in abb. Post. n. 690/88 - ill. 70

XENIA

DAL FILM CON KIM BASINGER



## HOLLI LO FAREBBE SE POTESSE ... E LO FARÀ

LA TERRA DEI CARTONI ANIMATI È IN SUBBUGLIO!

Pubblicando un suo fumetto Jack Deebs ha deliberatamente creato un universo parallelo popolato dai curiosissimi DDDOLES.

Nel panni di Jack vieni catapultato a COOL WORLD e sedotto da una Doodle vamp... HOLLI.

Scherzi e gag fanno da sfondo alla tua avventura e vieni continuamente sbalottato fra il mondo reale e quello dei cartoni animati di Cool World.

Ma Holli ha un sogno: perdere la sua identità di Doodle e diventare una donna per poter finalmente conquistare il cuore di Jack!

**UN SOGNO CHE POTREBBE DISTRUGGERE ENTRAMBI I MONDI!**

C64  
AMIGA  
PC

ocean

LEADER  
DISTRIBUTIONE

# HANDY BOY <sup>by</sup> Joyplus



IL PIU' COMPLETO  
ACCESSORIO PER IL  
VOSTRO GAME BOY

SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO  
ALTOPARLANTI  
LENTE DI INGRANDIMENTO PIEGHEVOLE  
ILLUMINAZIONE  
GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO  
PRESA DI ALIMENTAZIONE E TRACCOLLA



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

**HTD**

**HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.**

*Nintendo, Game Boy, Joyplus  
sono marchi registrati dalle rispettive case  
produttrici*

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A  
FAX (040) 301 229

# NON MANCARE!

**DOPO IL GRANDISSIMO  
SUCCESSO TELEVISIVO  
RISCOSSO IN INGHILTERRA  
ANCHE IN ITALIA**



## GAMES MASTER

**LA TRASMISSIONE DI VIDEOGIOCHI:  
SFIDE AL COMPUTER,  
RECENSIONI,  
TRUCCHI & CONSIGLI, NOVITÀ...**



**APPUNTAMENTO  
PER 10 SETTIMANE  
SU**



**DA SABATO 28 NOVEMBRE ALLE 19:00  
E IN REPLICA  
LA DOMENICA ALLE 09:30.**



# SOMMARIO



## EDITORIALE 7

L'illuminante ed esagetica introduzione di un natalizio zio Steve

## MEGAPREVIEW 9

Dopo mesi di "secca", tornano le anteprime più succulente che mai

## SPECTRUM 14

Un platform molto carino regna incontrastato sulle pagine dello ZX.

## CRAZY CARS III 16

Guidare fermamente su una strada termolante, o guidare tremando su una strada ferma?

## MICROPROSE SOCCER 22

Il ritorno di un mito!

## GREYSTORM 24

Come scopiazzare Hawkeye e Mith, unendoli in un bel gioco d'azione.

## TANKBUSTER 30

Anche l'Amstrad vuole la sua parte.

## BOVABYTE 32

Tanta cultura, ma anche tanti bei fumetti nelle pagine più colorate della rivista.

## HISTORY 36

Stavolta vi parliamo di chi ha fatto la storia. ZZAP!

## TOP SECRET 38

Luca, più inguallato che mai, vi sottopone alla sua raffica di trucchi. Per il giocatore che non vuole chiedere, mai!

## SPECIALE FIERE 48

Zzap!, più dinamico che mai, incarna il suo pubblico un po' dappertutto.

## LEMMINGS 56

Arriva sul Nintendo, ed è già medaglia d'oro.

## Q'BERT & BURGER TIME 62

Due grandi classici tornano allo splendore di allora, grazie alle conversioni su Game Boy

## SUPER TURRICAN 64

Un grande classico si trasferisce nelle memorie del NES. E io fa alla grande.

## VIDEO 72

Sempre più indaffarata, la redazione si è stavolta concentrata sul capoluogo di Rumiko Takahashi: Lami.

## KARAOKE 74

Provati i sistemi per Commodore CDTV e il Kit della "Canta Gioco".

## MEGACLASSIFICA 77

Giancarlo fa una bella media dei vostri voti, ed ha stilato la classifica per la gioia di tutti.

## POSTA 78

Ricki mi ha consegnato la posta in anticipo. Avrà imboccato la retta via?

## SPECTRUM

Dynamo 14

## COMMODORE 64

Amle 29

Crack Down 27

Crazy Cars III 16

Greystorm 24

Jahngir K. Squash 21

Microprose Soccer 22

Moontorch 19

## AMSTRAD

Q10 Tankbuster 30

## NES

Addams Family 58

Lemmings 56

Robocop 3 54

Super Turrican 64

## GAME BOY

Addams Family 58

Burger Time Deluxe 63

Dig Dug 66

Pop Up 60

Q'Bert 62

Turtles 2 67

Wave Race 68

**OGNI MESE IN EDICOLA**

# THE GAMES machine

**AMIGA - ATARI ST  
PC & COMPATIBILI  
COMPUTER A 16 BIT**

**NUMERO SPECIALE!**

**172 PAGINE  
CON INSERTO  
DEDICATO  
AL SOFTWARE  
ITALIANO**

**SPECIALE PSYGNOSIS**

**TOMATO GAMES • CYTRON  
CREEPERS • LEMMINGS II**

**SPECIALE TEAM 17!**

**(BODYBLOWS & SUPERFROG)  
DUE INTERVISTE ESCLUSIVE CON I  
PROGRAMMATORI DELL'ANNO!**

**SPECIALE LUCASARTS**

**ANTEPRIMA DI X-WING E LE PRIME  
IMMAGINI DELLA NUOVA  
AVVENTURA CRANICA!**

**RECENSIONI E ANTEPRIME SOTTO L'ALBERO:**

**WING COMMANDER - SPLASH GORDON  
ODYSSEY (EPIC 2) - ALIEN 3 - LETHAL WEAPON**

Numero 18 - Dicembre 1989 - Spedizioni in abb. Postale Gruppo 10/70 - Anno 1 - 1989 - 1/12/1989 - 1/12/1989 - 1/12/1989



# EDITORIALE

## E' MORTO UN RE'... EVVIVA IL RE'!

**M**

orto un Papa se ne fa un altro... ma questa volta non è proprio così. Questo che state leggendo, cari lettori, è l'ultimo numero di Zzap! No! Non sto scherzando, è tutto vero! Ma come dice il titolo, c'è qualcos'altro che vi aspetta in edicola... leggete fino

alla fine quest'editoriale e saprete di cosa si tratta.

Prima di chiudere però voglio salutare a mio modo la rivista che ha dato a tutti noi l'energia e la grinta per fare dei videogiochi la nostra attività. Io, e prima di me Bonaventura Di Bello, siamo nati con Zzap!, e con noi Massimo Reynaud, Marco Auletta, Paolo Besser, Davide Corrado e tutti gli amici che oggi non collaborano più con noi ma che hanno fatto parte di questa, lasciatemelo dire, gloriosa Redazione.

Con la chiusura della testata diciamo addio ai nostri momenti più felici. Non che oggi non ci divertiamo, ma come per ogni cosa importante gli esordi restano per tutti un ricordo straordinario e indimenticabile.

Con Zzap! si chiude un'epoca, l'epoca delle meraviglie videogiocose, l'epoca in cui vedere Zak MacKcracken significava giocare all'espressione massima di un'avventura.

Gli amici che ancora ci stanno seguendo potranno leggere tutte le informazioni riguardo ai videogiochi per 64 sul nostro mensile più letto:

THE GAMES MACHINE. Da gennaio, infatti, aggiungeremo sedici pagine in più da staccare e conservare che chiameremo proprio Zzap! perché da questo nome mitico non vogliamo separarci.

Ci ritroviamo allora tutti su TGM, vi aspettiamo davvero numerosi, perché solo così la famiglia di chi come noi ama videogiocare resterà sempre più unita e diventerà sempre più grande... E proprio come succede a Natale, dove attorno alla tavola imbandita si riunisce ogni componente della grande famiglia, noi ci ritroviamo intorno alla coloratissima e trasformata per l'occasione The Games Machine.

E' morto un re, ma gridiamo evviva al nuovo re, e gridiamo tutti insieme... BUON NATALE!

Ci rivediamo a gennaio su The Games Machine, Stefano Gallarini

# PAROLA DI ZZAP!

**●** Ovvero: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.

**E**ffettivamente, Zzap! rimane, a tanti anni dalla sua nascita, la rivista col sistema di valutazione

più intuitivo sul mercato. Tuttavia, alcuni lettori (soprattutto quelli più recenti) si sono trovati in difficoltà con le voci della pagella o si sono persi tra i commenti. E così ecco a voi questa paginetta dove troverete tutte le indicazioni necessarie.

Di solito, nella sezione di testo che state leggendo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi informa sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo così, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tratta, senza dimenticarsi, ovviamente, di esporre i meccanismi del gioco medesimo. Tutte le impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nei commenti. Più redattori scrivono le loro opinioni in modo da offrirvi una valutazione quanto più obiettiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibili, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce tra i redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

## MEDAGLIA D'ORO

Quando un gioco supera la valutazione globale di 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per i millenni a venire, ebbene, tale videogame si becca il succitato bollino.



## MA CHI E' COSTUI?

Ed ora una piccola legenda di redattori, così non vi confondete quando fanno i commenti o mettono le note.

**PAOLO:** despota della redazione, quando non è troppo impegnato a rompere le scatole agli altri redattori, vi tedia con i suoi commenti.

**DAVE:** redattore di bovabytiana memoria, è il metallaro indiscusso della redazione.

**SHIN (SH):** dietro questo nome orientaleggiante, imperversa nientepocomeno che Emanuele Scichilone

**ELO:** Questa invece è sua sorella, autrice tra l'altro di parecchie caricature.

**BDM:** quando non è troppo impegnato a fare le foto per PC Action o a dire a Paolo "di non incazzarsi", è davvero un ottimo censore.

**MA:** Un nome mitico come Marco Auletta vi dice niente? Vergogna! Non avete studiato!

**JACK (GK):** Le orecchie di Giancarlo Albertinazzi sono un ottimo sistema di valutazione: più sono grosse, più il gioco è bello.

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a destra. Quella che vedete è l'immagine di Gelms, ormai proclamato nostra mascotte ufficiale. Nel commento nostro redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immane feticchia.



## PRESENTAZIONE

Questa voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gioco, come le confezioni e le menuellistica. Ma valuta anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e le comodità del sistema di controllo.

## GRAFICA

Voce che si commenta da sé, volute i fondali, gli sprites, la fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

## SONORO

Musica ed effetti sonori trovano in questa voce colui che li giudicherà.

## APPETIBILITA'

Valuta attentamente le reazioni di un potenziale videogiocatore appena messo davanti al gioco. Una sorta di prima impressione, insomma.

## LONGEVITA'

Più un gioco è giocabile e divertente, più tempo lo rigiocherete. Tuttavia, se il gioco è troppo breve, lo terminerete presto, e non lo rigiocherete più. Capito che ci ste e fare questa voce?

## GLOBALE

E' la voce più importante: dopo essersi scannati i redattori decidono di comune accordo quanto effettivamente valga un gioco. E schiaffano qua il loro giudizio insindacabile. NON E' una media metemetica delle altre voci della pagella.



● Dopo un sacco di tempo è finalmente ritornata la rubrica più amata dagli Italiani: le anteprime. Questo mese ne abbiamo alcune veramente succose, sia per il C64, sia per il Nintendo. Bhè, non vi tedio oltre e vi lascio sbavare. Potete però cominciare il conto alla rovescia....

# ZZAP! MEGA PREVIEWS

**SONO COSÌ TENERI  
E SPROVVEDUTI  
CHE SALVARLI È  
UN PIACERE**

Era ora! Il gioco più stragiocato degli ultimi tempi è stato, o almeno lo sarà per Natale, convertito anche sul piccolo di casa Commodore. Sicuramente, se siete in possesso di una macchina a 16 bit, conoscerete immancabilmente questo enorme successo, consideriamo comunque il fatto che qualcuno ancora non conosca, o lo conosca solo per sentito dire, Lemmings.

La grafica sicuramente non è la parte migliore

gioco, non potendo vantare di livelli di parallaxe sovrapposti o sprites di mezzo schermo. Neanche il sonoro è eccezionale, ma Lemmings rimane comunque uno dei migliori giochi mai prodotti per computer. L'estrema immediatezza dei controlli e il divertimento quasi illimitato a cui porta questo titolone lo hanno reso un vero oscar dei videogiochi.

Il compito sostanziale del giocatore è quello di mettere in salvo delle piccole creaturine dai capelli verdi, i Lemmings, appunto, dai pericoli che si trovano sulla loro strada.



Un lemming può svolgere dieci azioni differenti, come scavare una galleria, costruire un ponte, fermare gli altri lemmings, aprire il paracadute, usare il piccone ecc., questo per permettere agli altri di mettersi in salvo. Ogni livello ha una percentuale propria di Lemmings da salvare. Ovviamente, più si va avanti, più questa percentuale diventa più alta, fino ad arrivare al 100% di animaletti salvati. Il concetto del gioco è estremamente semplice, almeno così sembra (provate un po' a giocarlo negli ultimi livelli e poi ne riparlamo! Ndd), ma il divertimento è assicurato.

La conversione per il

C64 è stata curata direttamente dalla Psygnosis, che, così sembra, è sinonimo di qualità. Il materiale in nostro possesso (che per ora consiste in un demo non ancora funzionante) non ci consente di dare un giudizio, anche se sommario, di questa conversione, ma credo, non essendo Lemmings un gioco complicato, almeno tecnicamente, che non ci sarà nessun problema a farlo girare egregiamente, sul piccolo di casa Commodore. La data di lancio non è stata ancora prevista, ritengo, comunque, che il gioco uscirà intorno a dicembre, questo per ovvi motivi che tutti possono capire (che senso avrebbe lanciarlo a gennaio o a febbraio?)



# LECCA MEGA PREVIEWS

## VIDEOGIOCHI DA LECCARE

Questa è davvero una notizia bizzarra! La Gremlin, non paga del successo che sta riscontrando una delle sue ultime e più famose creazioni (e cioè Zool per Amiga), ha deciso di entrare anche nel campo gastronomico e, per farlo, si è ispirata - com'era prevedibile - proprio a Zool: Ecco a voi, infatti... I LECCA LECCA DI ZOOL! Se volete emulare Kojack e



nel contempo essere dei videogiochi alla moda, non dovete fare altro che attendere un anno e sperare che il mangereccio gadget venga importato anche in Italia. Comunque, in redazione ci domandiamo a che punto si arriverà: prima i portachiavi di Mario, ora i ebupa cbup di Zool... Mancano solamente gli anelli di Sonic e poi siamo apposto...

## COSA C'ENTRA MADONNA COI JOYSTICK?

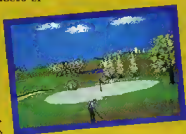


Sia che abbiate un C64, sia che abbiate un Nintendo (ma anche un Amiga, un PC, un VCS...), è in arrivo per voi un nuovo joystick dal look aerodinamico e dai microswitch infallibili: si tratta del Delta Ray, ideato dalla Logic 3. Il dispaccio stampa lo definiva come il "Madonna dei Joystick". Noi tutti, comunque, continuiamo a chiederci: "cosa c'entra Madonna coi Joystick?"

## LA GRANDSLAM RITORNA SUGLI SCHERMI DEL C64

A proposito di novità ecco due bei titoli che dovrebbero trovarsi nei negozi (almeno questo si spera) verso il fantomatico 25 dicembre (ovvero Natale). I due titoli in questione, ad opera di una rediviva Grandslam, sono la simulazione golfistica Nick Faldo's Championship Golf e Liverpool, l'ennesima simulazione di quel gioco ultrafamoso ed ultrapopolare che è il calcio.

altri titoli già in commercio che si occupano di questo mitico ed esclusivo sport, sarà possibile quindi giocare in più di un giocatore (per un massimo di 4) e selezionare i vari tipi di mazze



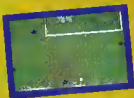
(ovvero la serie Wood, quella Iron e l'insostituibile Putter), comunque, con la grande penuria di titoli di questo momento, potrebbe regalare a molti giocatori un bel po' di divertimento (anche perché, giocare sempre ai vecchi percorsi, diventa un tantino noioso, NDD).



Per ora però abbiamo potuto osservare solo delle screenshot. Per quanto riguarda Nick Faldo's Championship Golf, si dovrebbe trattare di un gioco alla Arnold Palmer, con grafica in parte poligonale (i contorni delle varie zone e bunker, green eccetera) e in parte disegnata (ovvero alberi, nuvole, ceppugli). Sempre da quanto si può vedere dalle im-

ma-

Per quanto riguarda Liverpool, non si sa ancora nulla di preciso, il gioco avrà una prospettiva dall'alto, un po' alla Microprose Soccer,



insomma, si potrà giocare in uno o in due giocatori, nella pratica, in una partita normale oppure per tutta la durata di una stagione. Da quanto ci è stato possibile vedere, la grafica è stata ben disegnata (anche se è un po' troppo minuscola) e copre un'ampia parte di campo. Speriamo che la giocabilità sia allo stesso livello...



già pervenute in redazione, NFGC non dovrebbe essere diverso da tutti gli

## STREET FIGHTER 2

Alla fine qualcuno si sarebbe pur deciso a convertire il gioco arcade più migliore (licenza poetica, NdD) della terra, non vi pare? A dire la verità era già da un annetto buono che mi aspettavo questa conversione, beh, come dice un vecchio detto, meglio tardi che mai...

I diritti di questo mastodontico coinnopone infatti sono stati acquistati dalla US Gold, che ha già quasi ultimato la versione Amiga e PC e si appresta a completare anche quella per C64 e, udite udite, Spectrum!

Ma non corriamo troppo, immergiamoci più nei dettagli: il gioco originale comprendeva la scelta di otto lottatori diversi, con una propria tecnica individuale e una manciata di mosse specia-



re (vi ricordo che stiamo parlando di SF2, non della champion edition, NdD), come M. Bison, Balrog, Vega, Sagat. Il tutto è mischiato con un'incredibile spettacolarità di gioco e una giocabilità senza pari (per intenderci, era dall'uscita di International Karate per C64 che non mi divertivo più così... NdD). Ovviamente non aspettatevi una con-

pretatico: sprite enormi, fondali che si spostano in prospettiva..., mi aspetto comunque un giochino simpatico da giocare. Speriamo solo che non abbia a che fare con il demo della versione Amiga, a mio avviso una vera bidonata (Continuo comunque a sperare che la versione definitiva risulti migliore).

Siamo riusciti a mettere le mani su alcune foto della versione Spectrum, che (se non sono sparite nel famigerato buco redazionale) (mi deludi, caro il mio Dave, ti ricordo che da due mesi a questa parte non esistono più i presupposti per un buco redazionale... NdP) (penso di aver capito. ATTENTI! NdD) dovreste trovare qui a lato. Sì, vabbè, il gioco è interamente monocromatico, ma avete notato quanti dettagli? Se si muoverà anche velocemente potrebbe essere il beat'em up che avete sempre desiderato per il vostro speccy! Per quanto concerne la versione C64 non si sa ancora nulla, mi auguro che non assomigli minimamente a Final Fight...

## UN GAME BOY AD ENERGIA SOLARE

Siete stufo di spendere cifre esose in pile o ricaricatori vari? Bhè, al SIM abbiamo visto questa interessante periferica che permette al Game Boy di essere alimentato



per un certo tempo, grazie all'economica energia fornitaci dai raggi solari. Davvero non sembra la scelta più felice in dicembre, ma



d'estate può rivelarsi un compagno inseparabile per il vostro GB. Oltre a fornire della sana corrente elettrica, il marchingegno fa anche da Amplificatore stereo. Consultate Consolmania per ulteriori informazioni...



li, tutte spettacolari. A questi otto vanno poi aggiunti gli altri quattro lottatori, che non si possono inter-

versione precisa e minuziosa, non so se avete presente quanto sia complicato il gioco (non nel senso videoludico, ma in quello

# MEGA PREVIEWS

## NOVITA' GAME BOY

Per la serie: guardare ma non toccare, ecco a voi qualche titolo interessante da poco uscito negli USA. Arriveranno presto anche in Italia? Questa è una domanda a cui solo il più scaltro utente Game Boy è in

grado di dare una risposta. Da parte nostra, non possiamo fare altro che sperare che vengano



presto importati ufficialmente: Skate Or Die (Bad'n'Rad) è un'arcade giocato tutto sullo skate. Abilità e destrezza sono le



sue componenti principali: riuscirete a salvare l'amatissima Miss Aerial? Si prosegue



dunque con Double Dribble 5 on 5, un'incredibile simula-

zione del Basket di cui, purtroppo, abbiamo solo le foto. Che dire dunque di Fast Tracks, NFL Football, Castlevania The Adventure? Nulla, perché abbia-



mo ben poco. L'unico che abbiamo già giocato in anteprima è Bart Vs The Juggernauts, un multievento di cui vi ripareremo certamente...

## COL NES A GOTHAM CITY

A differenza di tutti gli altri supereroi americani, questo non ha inghiottito un etto di prosciutto al Cesio, non è stato punto da un ragno radioattivo, e non è nemmeno arrivato dal pianeta Krypton. Stiamo parlando di Batman, in assoluto il me-

no cretino dell'allegria banda DC/Marvel. Infatti, il nero uomo mascherato da pipistrello, altri non è che un riccone dall'infanzia difficile, segnata dall'assassinio dei genitori in una notte di plenilunio... In ogni caso, dal nero personaggio è stata tratta una lunga serie di telefilm, un sacco di gad-



get, una marea di licenze e, in ultimo, due costosissimi film in cui i criminali in assoluto più debosciati della storia del cinema facevano mostra di sé per ore ed ore... Dal primo dei due film, è stato tratto questa specie di tie-in sequel, in cui un indaffarato Batman deve vedersela con un redivivo

Jocker, più cattivo e sadico che mai. Su NES si presenta come un gioco particolarmente curato nella grafica e nel sonoro, con un sacco di azione e di colore. Anche qui, ahimè, vale il discorso fatto prima: gustatevi le foto ed attendete. E' un titolo di sicuro ricchiamo che verrà certamente importato, e noi come voi non aspettiamo altro.

## ANCORA TARTARUGHE

Ci sono sul Game Boy, ci sono sul Super Famicom... Potevano mancare sul NES? Certamente no, e la cosa viene dimostrata da questo ennesimo gioco ispirato alle demanziali vicende delle tarta-

rughe ninja adolescenti, in assoluto i personaggi dei fumetti che -personalmente- odio di più. Ma insomma! Capisco la tenerezza di Lupo Alberto, amo a dismisura l'imbranataggine di Pippo o lo splendido tratto che caratterizza Lamù (mi è giunta voce che la Fimin-



vest abbia comprato i diritti di Lamù, e le abbia cambiato il nome in Lilli. E non è finita qui! Ataru dovrebbe chiamarsi Gustavo... Che scempio... NdP) ma non posso assolutamente comprendere cosa abbiano di interessante quattro tartarughe che

vivono in un ambiente fetido come le fogne e che divorino sempre pizza! In ogni caso, anche questo titolo su NES sembra essere veramente bello, e ne ripareremo certamente alla luce della sua importazione, quando avremo notizie più precise. Aloha!!

## MEGA MAN 4

Ve l'avevamo promesso un mese fa, nelle pagine dedicate alle fiere. E come ben sapete noi di Zzap!, manteniamo tutte le promesse. Questo gioco, come gli altri di cui ci occuperemo in questa rubrica, sono effettivamente delle novità, e non essendo ancora distribuite ufficialmente dalle com-



quando verranno certamente importati. Essenzialmente, questo quarto capitolo della saga di Mega Man non si discosta poi molto dallo stile di gioco delle puntate precedenti. Lo schema è infatti lo stesso di sempre,

con il buon vecchio Mega Man che corre, zompa e blasta a tutto spiano sullo schermo. Cambiano i nemici -logico-, che in questo caso si sono fatti decisamente

cattivi. C'è Ring Man, parecchio ostico da accoppiare, Dive man, Skull Man, Pharaon Man (una probabile parodia di Ramses III), Bright man, Toad Man, Drill Man e, pensate un po'... Dust man. Una volta che li avrete fatti seccati tutti, potrete ragionevolmente sperare di trovarvi faccia a faccia col cattivissimo della situazione: e li saranno davvero cavoli acidi. Le situazioni cui il gioco vi pone di fronte, sebbene non si discostino molto da quelle di sempre, presentano un livello di diffi-

coltà leggermente più elevato, e la grafica si è fatta più larga e massiccia rispetto, che so, Mega Man 2. L'impressione che ci ha fatto la cartuccia, per quel pochissimo che abbiamo potuto vederla, è decisamente



pagine di distribuzione presenti in Italia, abbiamo preferito posticiparne la recensione ad un prossimo futuro,

sta a tutto spiano sullo schermo. Cambiano i nemici -logico-, che in questo caso si sono fatti decisamente



positiva. Ma per una descrizione più approfondita del gioco, è necessario attendere la sua uscita ufficiale, quando ne stileremo una più che esauriente recensione...

# DYNAMO

**S**enz'altro avrete presente la favola di Biancaneve e i sette nani, che vede come protagonisti sette piccoli uomini e un'avvenente fanciulla, ma probabilmente non sapete che questi simpatici nanetti hanno un ottavo fratello.

Sconvolgente eh? Ma anzi, vi dirò di più, questo fratello che porta lo strano nome di Dynamo, è stato isolato dai suoi sette fratelli perché è l'unico a non voler arricchirsi raccogliendo diamanti.

Vive infatti facendo lavoretti saltuari in giro per il mondo, come ad esempio portare l'acqua minerale in giro per le case, o fare il pony express da casa mia alla redazione.

Un bel giorno però, Biancaneve mangiò una mela che le era stata data da una gracile quanto perfida vecchina (tra l'altro assomigliava molto alla fruttivendola sotto casa mia...). Biancaneve si sentì

ta agli sventurati nanetti.

Erano affranti, demotivati, passavano tutto il giorno davanti alla dormiente fanciulla, senza voglia di far niente e tantomeno di lavorare, ma allora come fare, l'unico modo per far rinsavire Biancaneve era quello di essere baciata da un principe azzurro, ma i principi azzurri costano e se i nani non avevano voglia di lavorare, chi avrebbe pagato il principe? Ma come di botto venne loro in mente una grande idea: chiedere aiuto al loro bistrattato fratello (che naturalmente verrà "guidato" da voi); Dynamo, che con il suo grande cuore accettò di buon grado a recarsi nelle impervie quanto insidiose miniere di diamanti.

Proprio questi luoghi infatti, sono dimora delle più svariate speci animali, come serpenti enormi, redattori assetati di sangue, ecc.; le miniere, ahioi, oltre a contenere i numerosi animali, sono disseminate da varie trappole e amenità varie, superabili solo con grande destrezza e prontezza di riflessi.

Fate dunque attenzione, Queste miniere però, hanno un particolare poco comune, sorgono in-



fatti nei meandri di una montagna, per raccogliere i diamanti bisognerà quindi salire invece che scendere. I sette suoi fratelli, però con le forti cariche di dinamite hanno bloccato il passaggio di fiorentis-

a) Ma vai a lavorare in miniera

b) Voolaaree

c) Occhio ai reattori dell'Enel



b male e cadde in trance, i sette nani erano disperati, fecero di tutto per risvegliarla, ma non ci fu niente da fare; provarono anche a chiamare Jucas Casella, ma riuscì solo a far attorcigliare le di-



**PRESENTAZIONE 80%**  
Schermata delle opzioni molto completa e sufficientemente colorata.

**GRAFICA 78%**  
Colorata, abbastanza nitida, ma non molto varia.

**SONORO 70%**  
Cerina musicchetta e accettabili effetti sonori.

**APPETTIBILITA' 90%**  
Ce ne sono ancora così tanti di buoni titoli per Spectrum?

**LONGEVITA' 82%**  
Vi piacerà finché non l'avrete finito

**GLOBALE 85%**  
Decisamente un buon lavoro, piacerà senz'altro agli appassionati del genere.

Non sono completamente d'accordo con il mio collega Stefano Petrucci, certo, come gioco non è male, ma non trascuriamo il fatto che il gioco in questione è molto poco vario, infatti si limita a più o meno la solita schermata, con diversi nemici, certo, ma con il solito fondale (nero), e la solita struttura dei bordi ai lati dello schermo. Un altro fattore che giudico molto importante è lo scopo finale del gioco, infatti (a prescindere dalla recensione), almeno che non siate completamente veniali, il gioco secondo me, manca di quello spessore che vi dovrebbe spingere a finirlo. Ma non fraintendetemi, il gioco (come detto prima) non è male, anzi, tenete conto che i giochi per Spectrum scarseggiano sempre più, e sarà sempre più difficile trovare titoli con questa giocabilità.



Era da tanto che non si vedeva un gioco così per Speccy, gratificante accattivante, lo sprite principale è disegnato abbastanza bene ed animato egregiamente. Per quanto concerne la giocabilità è a livelli ottimali; i colori rimangono colori e il bianco rimane bianco (cos'è la pubblicità dei Dash? ndr). In poche parole, un titolo da comprare.



simi giacimenti, che potranno essere ritrovati guardando bene ai lati dello schermo di gioco, veramente utili per incrementare il vostro bottino e il vostro punteggio.

Arrivo quindi alla parte descrittiva del gioco; diciamo subito che si tratta di un platform game, il cui vostro unico scopo sarà quello di fare un fracco di punti e di salire sempre più verso la vittoria; lo sprite principale è molto ben controllabile ed è animato decisamente bene, lo scenario è sufficientemente colorato e i colori (a parte qualche caso isolato), rimangono brillanti e ben definiti; nella schermata dei titoli, fra le numerose opzioni è possibile scegliere se

lasciare o togliere la musica, se giocare col joystick o con la tastiera (se scegliete di giocare con la tastiera, avete la possibilità di definire i tasti).

Durante il gioco, verrà visualizzata nella parte inferiore del video il livello che state affrontando, il punteggio globale, il numero di diamanti recuperati e il numero delle vite a vostra disposizione; in poche parole, quello che si dice uno schermo altamente informativo.

Per concludere posso fare i miei complimenti ai ragazzi della Codemaster e consigliarvi vivamente di comprare 'sto gioco.

Era da tanto che non vedevo l'omino della Michelin in azione, devo comunque dirvi che il gioco mi esalta parecchio, a partire dalla giocabilità (per arrivare al succo e poi alla agonismo indispensabile per fare un bel po' di punti) che rimane per tutto l'arco del gioco (ndP) che non mi dispiace affatto, anche se non vedo perché non hanno utilizzato i 256 colori che usa il Pc. Peccato



d) il mondo è bello perché è vario

MIELCO presenta:

Media Box



Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati al FLOPPY DISC 3 1/2 "5 1/4". Il sistema prevede anche moduli per tutti gli assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO DISCH, FOTO, FAIDA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di speciale struttura per protezione del contenuto.

**MIELCO**  
consulenza tecnica  
per l'Italia

SERVIZIO VENDITE &  
CONSULENZA TECNICA:  
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4  
TEL. 02/ 5666739  
TELEX 316541 - FAX 6686502

**64** TITUS  
disco

# CRAZY CARS

# 3

a- bolla la mia  
utilitaria, vero?

b- ecco, qui  
potete ammira-  
raria meglio!

c- benvenuti a  
USA Today!

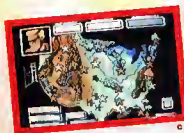
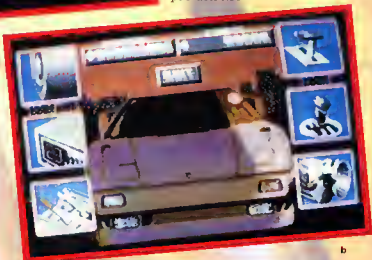
d- le stradine  
otto casa  
mia. Qui pote-  
te trovare la  
famosa mas-  
saggiatrice  
"Lora" che per  
prezzi modici vi  
spedisce all'al-  
tro mondo.



Ah vabbè, se la metti così...  
Allora, ricominciamo; il pilota  
di Formula Uno è sempre  
stato un "lavoro" (se così si  
può definire

**D**opo il miracolo  
del numero scor-  
so (Elvira II) un  
altro ottimo gio-  
co per Amiga è  
riuscito a insi-

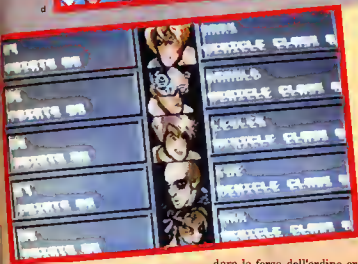
nuarsi nel panorama softwa-  
re del Commodore 64; ebbene  
sì, cari i miei lettori, Crazy  
Cars III è giunto sino a noi!!!  
**FINE DELLA RECENSIONE**  
Come dici Paolo?



Ho scritto troppo poco?  
Ma tanto i lettori di Zzap!!  
leggono anche TGM no? (NO!  
NdP)

NdBDM) molto difficile e al-  
trettanto pericoloso e così  
molti prodi aspiranti a que-  
sta occupazione sono periti  
sui circuiti di tutto il mondo





mentre altri hanno deciso semplicemente di ritirarsi in favore di occupazioni meno pericolose. C'è poi un nutrito gruppo di masochisti che, non contenti di darsi battaglia sui circuiti dedicati, decide di sf-

dare le forze dell'ordine organizzando gare su strade statali dense di automobilisti "normali" e ostacoli vari. In Crazy Cars III voi interpretate uno di questi ultimi temerari, ma aspettate perchè le cose da dire sono



Ma che bisogno c'era di far traballare così lo schermo? Vantaggi veri non ne ho riscontrati: la risoluzione è sempre quella (e vorrei ben vedere), i colori sempre gli stessi (e vorrei ben vedere)... Sarà. Fortunatamente, la grafica durante il gioco non soffre dello stesso problema della parte "gestionale", purtroppo però non c'è da gioire molto visto che le routine di scorrimento della strada sono leggermente datate. In effetti, tutto quello che non riguarda il gioco vero e proprio: ci sono un sacco di schermate molto belle, le musiche sono quasi incredibili, la presentazione è davvero d'effetto... Beh, se la Probe stesse ancora lavorando sul C64, probabilmente avremmo avuto una Medaglia d'Oro, ma visto che non è così...



ancora tante (e le pagine da riempire pure! NdP). La vostra storia vi vede protagonista di un aneddoto alquanto singolare: una volta arrivati nei mitici States per una vacanza, incontrate in un bar un vostro amico di vecchia data inguaiato fin sopra i capelli; non ha più

le foto non sono mosse: è il programma che startalla

l'un'immagine, come diciamla altre, del gioco vero e proprio

sol-

Dopo aver visto Evi-  
ra il non mi stupisco più di niente; Crazy Cars III per 64 è virtualmente identico alla corrispondente versione Amiga, ma anzi potrete scegliere il vostro alter-ego in una rosa molto più larga. Una cosa che mi ha lasciato abbastanza indisposto è la grafica che, nelle schermate manageriali e d'intermezzo, startalla (avete presente il modo interlacciato dell'Amiga? no? beh, affari vostri!); la fluidità dello scrolling "in-game" c'è ma purtroppo ho notato che la grafica è troppo scarna e la pista è incredibilmente stretta! Il sonoro è veramente ottimo con delle belle musiche, ma senza effetti sonori. Per ciò che concerne l'aspetto giocabilità siamo messi bene anche se alcune gare sono veramente difficili; in definitiva quindi ci troviamo di fronte a un gioco che vale i dischetti che occupa (ben due!) e dedicato a tutti i fan dei giochi di corsa in cui bisogna anche sfruttare un pò di materia



gnia.

# CRAZY CARS 3

L'unica alternativa possibile è sfruttare la vostra nuova auto per racimolare i soldi necessari per sopravvivere; un colpo di fortuna si profila all'oriz-

cola" modifica) ecc. Lo scopo del gioco è, oltre a vincere le singole gare, accumulare abbastanza soldi per una particolare prova che vi permetterà di passare alla divisione successiva (mi sono dimenticato di dirvi che le divisioni sono quattro...)

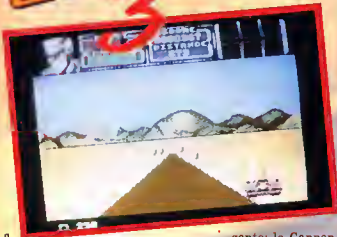
Bene, cosa aspettate allora, leggetevi il commento o la pagina o guardatevi le foto, fate qualcosa insomma, la recensione è finita!!!

State ancora leggendo? E' finita!

g- Max, sei sempre il solito!

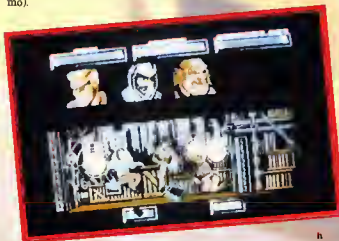
h- quanto danno abbiamo provocato, Roberto?

i- freeeeeeeee-  
naaaaaa!!!!!!



di, deve saldare urgentemente un debito e voi, da buon amico, cercate di aiutarlo proponendogli di vendergli a un prezzo stracciato la sua fiammante Lamborghini Diablo (non chiedetemi perchè un poveraccio simile abbia una macchina del genere, il manuale d'istruzioni non lo spiega NdBDM). Concluso l'affare vi accorgete che qualche mariuolo vi ha appena fatto "saltare" il portafogli e adesso l'inguaiato siete voi (e come dissero nella posta di Consolemania del mese scorso: la fortuna è cieca ma la sfiga ci vede benissimo).

zonte: la Cannonball. Ok, dopo avervi raccontato tutte queste castronate posso finalmente parlarvi del gioco vero e proprio; un gioco di corsa (bravo, come sei perspicace! NdP) (grazie, grazie NdBDM). Crazy Cars III prevede, oltre alla fase di corsa vera e propria, una fase manageriale in cui potrete revisionare la vostra automobile, decidere la gara da affrontare, aggiungere gadgets vari (che so, una marcia in più, un radar per le auto della polizia, occhiali a infrarossi e amenità varie), preparare il motore (nel senso di fare qualche "pic-



**PRESENTAZIONE 89%**

Molto bella, escludibile e con tanto di panoramica sulla città

**GRAFICA 85%**

Belle schermate d'intermezzo e scrolling generalmente fluido anche se la mancanza delle routine di Turbo Out Run si fa sentire. Fastidioso il traballare dello schermo

**SONORO 87%**

Musiche realizzate ottimamente, peccato per gli effetti sonori

**APPETIBILITÀ 78%**

Purtroppo la serie di Crazy Cars non ha mai goduto di buona fama

**LONGEVITÀ 89%**

Questa volta però vi divertirte un sacco!

**GLOBALE 85%**

Davvero un ottimo gioco, non c'è che dire.

# MOONTORC

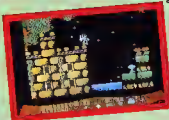
**64** ZEPPELIN  
cassetta

● Potrà mai un budget beccarsi 20%? E perché no?

**S**iamo alle solite: se fossi una principessa mi appresterei subito a creare un comitato per la salvaguardia delle principesse rapite! Come già è intuibile da questa mia introduzione esoterica, un'altra principessa è stata fatta svoltare via, e voi dovete, per ragioni a voi forse oscure, correre a salvarla.

Ma vi siete mai chiesti quanto per principesse avete mai salvato nella vostra misera vita da videogiocatore? Io credo almeno una cinquantina bella e buona! Se non vi siete stufati della solita e sempre uguale solfa, e vi va ancora di giocare a questo genere di giochi, rispolverate la vostra ormai arrugginita armatura e preparatevi ad affrontare il malvagio di turno, un certo Dark Lord (ma che nome originale) appunto.

La vostra fatica sarà meno dura collezionando oro e acquistando, nelle bancarelle sparse qua e là (dico bancarelle per dare l'idea di un mercato) i vari oggetti che vi possono rendere la vita più soave, come erbe magiche ecc-



tera eccetera. Qui si conclude la dettagliatissima storiella contenuta nel trafiletto delle istruzioni. Accidenti, quanta quantità di particolari! E secondo voi basta questa storiella per invogliare a caricare questo giochetto? Direi proprio di no...

Se a questo si aggiunge una grafica (se così è lecito chiamarla, NdD) mediocre, un sonoro quasi del tutto inesistente e un controllo pietoso cosa ne può risultare?

La domanda è più semplice di quato possa sembrare: una emerita schifezza. Non posso credere che nessuno sia più in gra-



do di tirare fuori qualcosa di buono dal mio amato C64, non può essere questa la meravigliosa macchina che mi ha accompagnato nella mia infanzia e nella mia adolescenza!

Hey, un momento, forse

Sono estremamente contrariato! Non mi sarei aspettato mai di vedere tali schifezze all'alba del 1993! Ma dove andremo a finire di questo passo? La grafica è orribile, degna dei peggiori programmi basic che utilizzano i famigerati caratteri grafici. Non sperate che la giocabilità sia migliore, dal momento che è decisamente ingiocabile, soprattutto quando il vostro personaggio salta.

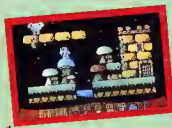
c'è un'altra soluzione; sono i programmatori che si sono messi in testa di fare un gioco brutto! Il C64 non è morto, ma sono loro che lo vogliono portare a miglior vita! Scuusatemi la sfuriata, ma in questo caso è più che giustificata. (Almeno lo spero! NdD).

a- il nostro orrore, dimentico della vartigini, si appresta al grande salto...

b- la presentazione del gioco è già un pessimo presagio

c- si speriamo che quel fungo velenoso non crolli

d- un altro fungo. Ma la musica non cambia



**PRESENTAZIONE 20%**  
Quale presentazione?

**GRAFICA 20%**  
Quale grafica?

**SONORO 20%**  
Quale sonoro?

**APPETIBILITÀ 20%**  
Quale appetibilità?

**LONGEVITÀ 20%**  
Quale longevità?

**GLOBALE 20%**  
Anche i ricchi piangono.



# Joyplus

UNA NUOVA SERIE  
COMPLETA DI ACCESSORI  
PER RENDERE IL TUO  
GAME BOY ANCORA  
PIÙ BELLO

NOVITÀ



#### SV-901

BATTERIA CHE FORNISCE  
ENERGIA PER 14 ORE  
DI GIOCO CONTINUATO  
PER GAME BOY E  
2 ORE PER GAME GEAR



#### SV-902

BATTERIA CHE FORNISCE  
ENERGIA PER 28 ORE  
DI GIOCO CONTINUATO  
PER GAME BOY E  
4 ORE PER GAME GEAR



#### SV-900

CARICABATTERIE,  
COMPLETO DI SV-901,  
PER GAME BOY  
E GAME GEAR.  
IN 1 ORA RICARICA  
LA BATTERIA SV-901  
E IN 2 ORE LA SV-902



#### SV-905

BORSA IN PVC  
SALVA GAME BOY

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

**HTD**

**HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.**

Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear  
sono marchi registrati delle rispettive  
case produttrici

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO S/A  
FAX (040) 301.229

# JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

● La Krisalis ci ripropone un successo uscito durante la metà dello scorso anno, su uno sport in espansione nel nostro paese: lo squash.

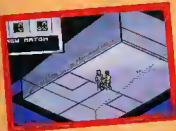
**L**o squash è uno sport molto interessante. Fino a qualche anno fa, lo si praticava solo in pochi paesi nel mondo, ma ora gli italiani (me compreso), si sono accorti che giocare a squash rinforza la salute, mantiene in forma, aumenta il colpo d'occhio (sempre

trovino 8 pari, quello che fino ad un momento prima era in svantaggio deciderà a suo piacimento se la partita deve terminare a 9 punti o a 10. Il compito di ogni giocatore è di colpire la pallina e inviarla violentemente o dolcemente contro il muro principale; a seconda della propria volontà e fantasia, è possibile spedire la pallina sui muri laterali e anche su quello opposto, generalmente di vetro, creando vere e proprie azioni spettacolari; il punto viene assegnato quando un giocatore in battuta, altrimenti ci sarà solamente il cambio palla, riesce a compiere un tiro che, dopo aver colpito il muro principale, tocca due volte per terra.

In questo gioco, dopo un poco di pratica, riuscirete ad effettuare scambi interminabili degni del migliore campione anche se battere Jahangir Khan resta e resterà per sempre una utopia.

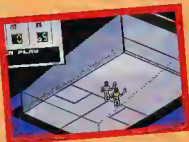
**A:** I giocatori si stringono la mano sportivamente, ma quando avranno finito probabilmente si tireranno la racchetta in testa.

**B:** Ecco in battuta il vostro avversario; attenzione ai colpi bassi...



che una pallina non vi colpisce direttamente appunto in uno dei vostri organi fondamentali) e soprattutto può essere un buon sostituto di una dieta (visto che dopo 30 minuti di gioco avete consumato circa 1000 Calorie e la vostra sete potrebbe essere paragonata ad un cammello che non beve da settimana).

Esiste allora un metodo molto più facile per giocare a questo sport: il nostro fantastico Commodore 64. Non tutti però conoscono le regole fondamentali e proprio per questo motivo cercherò di spiegarle velocemente: una partita si svolge sulla distanza di uno o tre set (a seconda della competizione) e si vince a 9 punti. Nel caso due giocatori si


**64**
**KRISALIS  
cassetta**

Davvero niente male questa simulazione di squash. Non abbiamo nessun termine di paragone, essendo l'unico prodotto dedicato a questo sport, ma mi sento in grado di affermare che J.K.Squash è un ottimo prodotto con un tasso elevato di longevità. E' un budget interessante che consiglierai a tutti coloro si sono persi la prima uscita.



## PRESENTAZIONE 85%

Moltissime opzioni da scegliere come campionato o allenamento, oppure le possibilità di cambiare pallina a seconda della velocità alla quale si gioca in grado di affrontare.

## GRAFICA 76%

Nulla di eccezionale, ma l'impostazione dal campo è positiva a il gioco è perfettamente fluido.

## SONORO 72%

Giocare a squash dal vivo non produce nessun tipo di rumore caratteristico, di conseguenza la Krisalis si è arrangiata come poteva.

## APPETIBILITA' 84%

Vi devono placare questi sport. Sa il tennis vi entusiasma o il Ping Pong è la vostra passione non esitate acquistatelo.

## LONGEVITA' 80%

La possibilità di effettuare un campionato e giocare anche contro un amico aumentano la percentuale di giocabilità che può ridursi se mancata di fantasia in questo gioco.

## GLOBALE 82%

Un budget interessante anche se gli appassionati non se lo erano cartamente fatto sfuggire.

# MICROPROSE



**I**l più bel gioco di calcio di tutti i tempi (e Emlyn Hughes dove lo metti? NdBDM) è tornato in versione budget: finalmente!

Quando uscì quattro anni fa fece scalpore per la grafica, il sonoro e tutto il resto. Un vero capolavoro che permetteva di cimentarsi in una coppa del mondo (con i gironi

variabili di volta in volta), un modo arcade in stile coin-op, fare pratica, giocare uno contro l'altro, in un campo regolare undici contro undici, o in un campo al coperto cinque contro cinque, regolare alcuni parametri (condizioni atmosferiche, replay, banana power (alias tiro ad effetto), ecc. ecc.) e un sacco



Mettiamola così, quel rompicatole di Shin mi ha costretto a scrivere un commento su Microprose Soccer, ed ecco perché abbiamo una recensione di un budget con ben due pareri (sempre che non si accodi qualcun altro!). A dispetto del voto incredibile che prese all'epoca della uscita, Microprose Soccer non può essere definito come un vero gioco di calcio: basta pigliare la palla e andare verso la rete, il computer non si oppone più di tanto - a qualsiasi livello di difficoltà. In effetti, si potrebbe paragonare a uno shoot'em up sul piano della strategia... Per il resto, è più che buono; la grafica è eccellente, le opzioni numerose, i giocatori rispondono bene ai comandi e c'è la possibilità di giocare a "calcetto", il che fornisce un sufficiente cambiamento rispetto al solito. Il miglior gioco di calcio su C64 rimane Emlyn Hughes, fate voi il resto.

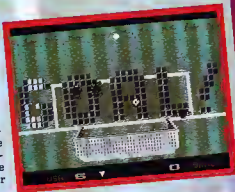


Eh, no, caro Marco! Non scendiamo in puerili discussioni tipo "Denaris è meglio di Armatite" oppure "il Bravosimac è più bello del Gelataio": il miglior calcio è Microprose Soccer!! E adesso che mi sono messo allo stesso vostro livello, faccio pure il mio insindacabile commento che sancisce questo gioco come un acquisto **OBBLIGATORIO**. Chiaro? La grafica è semplicemente meravigliosa, con sprites in hi-res che sembrano tirati giù direttamente dall'amiga, ed un sonoro davvero fatto bene: se poi eggiungiamo che è uno dei giochi più giocabili della storia....



# SOCCER

di altre cose che lo rendevano una vera chicca. Si poteva scegliere se avere durante il gioco colonna sonora ed effetti o solo quest'ultimi e anche da questo punto di vista la realizzazione era impeccabile. Insomma veramente grande, in tutto e per tutto!



Sono triste, terribilmente triste per quello che ho letto nell'editoriale; ma è proprio per questo che ho deciso di aggiungere un commento a Microprose Soccer, uno dei giochi che ha contribuito alla esplosione del 64 nel mondo videoludico così come ZZAP! ha fatto appassionare migliaia di lettori con i suoi articoli demenziali ma sempre descrittivi e chiari. Bando alle ciacche comunque e parliamo di questo Microsoccer che, amio parere rimane uno dei migliori giochi di calcio mai visti sul 64 (anche se io preferisco Emyln Hughes); l'impatto grafico è la prima cosa che si nota, accompagnato anche da un ottimo sonoro e da una giocabilità da primato; l'unica cosa che ho da rimproverare a questo "classico" è la pressochè inesistente strategia necessaria per vincere. Ad ogni modo un must!!!

Non credo alle mie fosche pupille!!! Microprose Soccer è tornato, più crudele e più spietato! E' il gioco di calcio per eccellenza! E' il più bello graficamente, musicalmente, per la giocabilità (beh qui ci sarebbe da fare un bel referendum, visto che io preferivo Emyln Hughes International Soccer, ma in redazione sembro essere l'unico...), per la longevità, vari tipi di gioco e tutto il resto. E' stato un capolavoro al suo tempo ('88 se non mi sbaglia) e lo è tutt'ora, basta pensare che alla fiera di Giokando nel nostro stand erano presenti il Super Famicom, il Megadrive, il C-64 e un PC 286 e che sul C-64 c'ere Microprose Soccer... Provate un po' a indovinare quale computer (o console) era più esediato?



## PRESENTAZIONE 92%

Il gioco è rimasto inalterato, quindi le opzioni ci sono TUTTE! Non c'è più il menuale in stile Micro Prose, ma per fortuna non è un simulatore di volo...

## GRAFICA 96%

Bellissima, con sprite in alta risoluzione e animazioni fluide, peccato che il pellone non ruoti.

## SONORO 87%

Molto belle le colonna sonore escludibile. Idem per gli effetti.

## APPETIBILITA' 91%

E' grande ancora oggi

## LONGEVITA' 97%

In quel fetidico gennaio '88 prese la bellezza di cento per cento, oggi no! Ma resta certamente molto valido

## GLOBALE 94%

Nel globale considero migliore EHIS, tuttavia resta un grandissimo gioco di calcio.



**L** lavoro del redattore non è mai stato facile, fin dai tempi di Adamo ed Eva ai redattori toccava scrivere un sacco di articoli nel minor tempo possibile. Questo perché i caporedattori, razza superiore (così almeno la pensano loro, ma io non è che sono poi così d'accordo, NdD) pretendevano, fin da allora, il materiale entro il giorno stabilito. E così il povero Dave (che poi sarai io, NdD) ed

Che fare? Come agire per opporsi a questa crudeltà inaudita, che viola persino i diritti dell'uomo. Esiste un modo per ovviare a questo "piccolo" inconveniente? La risposta mi venne dopo tante ore meditative: semplice, visto che vi avevo parlato, o almeno accennato, dei crudelissimi caporedattori del passato,



OK, OK, la recensione me la sono dovuta inventare di sana pianta, ma questo solamente perché ho smarrito il libretto di istruzioni e deve essere finito nel famigerato buco redazionale di cui tanto si parla qui in redazione. Se la mia ultima fatica non vi è piaciuta arrangiatevi...



Ma ora parliamo un po', finalmente, del gioco in questione: devo ammettere di essere partito un po' prevenuto verso questo titolo, ma ora, almeno in parte, mi sono ricreduto: la grafica non è poi così malvaglia, con fondali a volte buoni a volte accettabili, in cui si intravede qualche sole che tramonta qua e là. I personaggi sono stati disegnati abbastanza chiaramente, anche se non condivido molto le scelte cromatiche, che tendono a "mischiare" i colori. Il controllo è abbastanza rapido, anche se è molto facile cadere nei precipizi (basta sbagliare di mezzo pixel). Il sonoro è nella media, con, ogni tanto, qualche passaggio molto eccezionale. Insomma un gioco non tanto eccezionale ma neppure così malvagio, che merita senza dubbio un'occhiata.

# GREYSTORM

altri tristi e miseri redattori sono costretti a lavorare anche di notte (anzi, soprattutto di notte, visto che durante il giorno ci sono tante altre belle cose da fare, come giocare, andare in giro, corteggiare le ragazze che si incontrano sul metrò eccetera eccetera...).

**64**

perché non fare un viaggio nel tempo ed eliminarli uno ad uno (e già che siamo di passaggio anche Dante Alighieri, Alessandro Manzoni, Cicero, Livio eccetera).

Primo problema da superare: fino ad ora nessuno era mai riuscito a costruire una macchina del tempo. Beh, questo problema non era poi così difficile da ovviare, bastava costruirsi una. Facile vero? Dopo due lunghi mesi di progettazione, finalmente la macchina fu pronta e fu battezzata motorola 680 (per ovvi riferimenti al famoso

processore 68.000). La macchina era stata ricavata da una vecchia botte di vino piena di ragnatele (indispensabili per il trapasso temporale), mezzo Commodore Vic 20 come computer di bordo, un triccio del nonno munito di tre belle ruotine quasi quadrate come carrello di soste-

**A** - dove andiamo in gita domenica pomeriggio?

**B** - salta, spara, scappa: se no ti ammazzanol!

**C** - Concittadini! siamo qui riuniti in questa pubblica piazza...





gno, tre ruotine della slot machine come controllo temporale (ovviamente casuale) e il buon vecchio flusso canalizzatore (preso in prestito dalla saga di Ritorno al Futuro).

Ora passiamo alla fase due: andare a scartabellare in biblioteca per trovare le fonti ove indirizzare i nostri crimini. Per esempio il caporedattore della rivista Ppicconi, ancora scritta su pagine formate da lastre di pietra unite da un fil di ferro. Questa rivista si occupava dei giochi che tanto piacevano ai contadinuzzi ignoranti del paleolitico, come lo schiaffo del soldato (anche se il soldato non l'avevano ancora inventato) il tris (che allora si giocava in un campo di grano con le mucche (la X) e i buoi (i pallini)), ed altre tavanate del genere. La rivista in questione in parole povere recensiva questi primordiali giochini e gli assegnava un voto e diversi bollini (rem Schiffida, Giocum Tiepidum, Giocum Caldum, Medaglia Orata). Ppiccon era capeggiata da un certo Paulucius, spietato con i suoi redattori (soprattutto con un certo Davide Ghiandae NdP) quanto amante della scaccolazione pubblica (era da tutti risaputo). Questo feticchioso individuo osava pretendere il materiale in tempi pressoché assurdi (darei intorno ai 15 minuti) altrimenti c'era la forca lì ad aspettare.

Un altro esempio di spietata crudeltà è rappresentato dal caporedattore della rivista Consoli Mania, ovvero la "mania del console" che interamente dedicata ai giovani consoli di successo che desideravano rendersi amati presso la corte di Giulio Cesare. Non sappiamo molto sul caporedattore di questa fantomatica rivista, sappiamo solo che veniva descritto da Ovidio come "vir pelosissimus in corpore sineque cervel-



lo". Questa pubblicazione, a differenza di quella precedente, era scritta a mano dai frati scalzi e sbarbati nella piccola abbazia di Morimondo, su pergamene ricamate da pellami di pecora castrata essiccati al sole del mattino.

Potrei riportarvi altri innumerevoli esempi di riviste come queste, in cui capeggiava la crudeltà verso i propri simili, ma questo non è né il tempo né il luogo per trastullarsi così.

Io ho creato la macchina e ho ricercato le fonti, ma questo non vuole affatto dire che io debba anche compiere la missione: che ne direste di compierla voi al mio posto? Non è poi un'idea così brutta, regalereste un sorriso a questi poveri redattori schiacciati dalla violenza (ovviamente, rimossi dalla storia questi esempi di crudeltà, la realtà attuale risulterebbe notevolmente migliorata, almeno per noi).



Non sono d'accordo con Dave, e questo perché Greystorm mi sembra realizzato decisamente bene: la grafica è molto bella, e secondo me fa largo uso del colore. Ed in modo opportuno. Tuttavia mi è sembrato piuttosto difficile: gli sprites che vi vengono incontro sono tanti, e molto spesso è difficile reagire agli attacchi nemici. Ma per chi ama i platform "alla Hawkeye" è certamente l'ideale. Buono anche il sonoro.



D-...Per mangiarci una pizze!

E- uff, per attavola l'ho scempata!

F- e dopo aver scoppiazzato da hawkeye... Ecco una copie spuntata di Mith!



**PRESENTAZIONE 80%**

Un po' di paralissa non guasta mai...

**GRAFICA 78%**

Non sfrutta al 100% le potenzialità del computer, ma fa cartamente il suo dovere. Belli gli sprites.

**SONORO 80%**

Sembra sfruttare abbastanza la potenza del SID.

**APPETIBILITA' 80%**

Con la storia che ci ho fatto su non potete non giocarlo (potrei offendermi).

**LONGEVITA' 70%**

Dopo un po' risulta noiosetto.

**GLOBALE 76%**

Mah, chi lo sa... Provate pure a guardarli!

# RAKI

INTERNATIONAL

una fonte completa di accessori  
per il tuo Game Boy



ACTIONPAK PER GAME BOY 7 ORE, CON ADATTATORE AC



ACTIONPAK PER GAME BOY 12 ORE, CON ADATTATORE AC

inserisci il tuo "Actionpak" e gioca!



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

**HTD** HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

Notando, Game Boy, Raki, Actionpak sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A  
FAX (040) 301.229

# CRACK DOWN

**64** K1XX  
cassetta

● Chi si ricorda di questo vetusto coin-op della Sega? Come nessuno! Beh, allora non sono il solo...

# N

o, scherzi a parte, oltre alla versione per C64 mi è capitato di vedere, per qualche frazione di secondo, anche la

cartuccia per MD, quindi mi posso giustamente ritenere un vero e proprio aficionado di Crack Down (caspita, ma allora se lo avessi giocato per molto tempo, te lo sarei pure portato a letto... NdP). CD è il classico gioco senza grafica ed effetti spettacolari che è divertente da giocare in due simultaneamente, dal momento che lo schermo di gioco viene diviso equamente in due parti (una per il player 1, l'altra per il player 2, NdD), non richiede un'eccessiva abilità e strategia e si lascia giocare senza troppa fatica, ma non per tempi eccezionalmente lunghi (in parole povere, dopo un po' ci si rompono le scatole...). I protagonisti di questa rocambolesca ed esoterica nonché esegetica avventura non sono nient'altro che due figaccioni muscolosi e nerboruti senza



si portano

appresso.

Il gioco è diviso in ventiquattro livelli distinti, in cui si deve fare sempre le stesse cose: a) cercare le X e piazzare l'esplosivo, b) Dopo avere fatto ciò svolgere più in fretta possibile per uscire dalla zona, prima che l'atmosfera diventi un tantino irrespirabile ed esplosiva. Nei livelli di gioco troverete anche svariati munizioni da raccogliere, che vi renderanno la vita un po' meno dura.

Alla fine, dopo aver eliminato tutte le guardie verdi (esperte in arti marziali) e quelle arancioni (esperte tiratrici e fanatiche religiose) dovrete scovare il malvagio Doctor K e uccidere anche lui.

Un gioco, insomma, in cui la violenza è il nostro pane quotidiano.



b



c



d

Mentre Paolo è un vero fan di Crack Down, devo dire che a me non è piaciuta particolarmente neanche la versione Mega Drive (che non è poi così diversa da quella per il piccolo Commodore), in quanto lo schema di gioco non varia mai ed è sempre, mesorabilmente, uguale. La grafica è piccola e ridotta all'osso, ma svolge abbastanza bene il suo dovere, mentre il sonoro è, alla lunga un po' ripetitivo. La giocabilità non è eccezionale, ma non occorre una grande maestria per controllare il proprio personaggio, insomma, CD vi potrà donare diverse ore di divertimento, ma niente di più, non aspettatevi quindi il gioco della vostra vita. Secondo me, con la penuria di titoli disponibili per C64, vale la pena di comprarlo, al prezzo a cui è venduto... Altrimenti continuate pure a giocare ad R-Type o Denaris.



- a- all'inizio del secondo livello...
- b- bomba piazzata, bomba fortunata
- c- hey, dave, come va il da te?
- d- tutto bene, grazie!

## PRESENTAZIONE 65%

Un logo scritto abbastanza bene, istruzioni microscopiche e musicchetta accettabile.

## GRAFICA 70%

Minuziosa, ma può svolgere sufficientemente il suo dovere.

## SONORO 70%

Non è male, ma dopo un po' stufa...

## APPETIBILITA' 60%

Le scarsa fama dal coin-op non può aiutare molto CD.

## LONGEVITA' 65%

Se giocato in due è abbastanza divertente, a vi regalerà qualche bella ora di divertimento videoludico.

## GLOBALE 70%

Che dire? Al prezzo a cui è venduto potete anche comprarlo, ma non aspettatevi nulla di eccezionale.

molto sale in zucca, convinti di poter disintegrare tutto ciò che gli si para davanti con i loro possenti biicipiti e con le tonnellate di proiettili che

OGNI MESE IN EDICOLA

14

APRILE  
NUMERO 14  
DICEMBRE 1992  
MILANO

XENIA  
EDIZIONE

# CONSOLE MANIA

116  
PAGINE  
DI MANIA

**NINTENDO**  
NES  
GAME  
BOY  
SUPER  
FAMICOM

LASCIAMOCI ANDARE  
ALLE MANIE DI GRANDEZZA:

## MEGA-IO-MANIA

QUANTI  
**LEMMINGS**  
RISCIURETE A SALVARE  
COL VOSTRO NES?

**LEANDER E INDY**  
ALLA CONQUISTA DEL MEGADRIVE

Spedidatore in abbonamento postale gr. 11/70

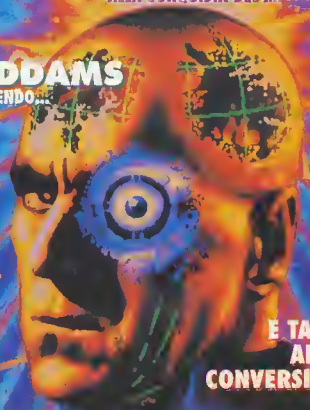
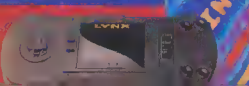


**SEGA**  
MASTER  
SYSTEM  
GAME GEAR  
MEGA  
DRIVE

**GLI ADDAMS**  
IN CASA NINTENDO...



**ATARI**  
LYNX  
7800



E TANTE  
ALTRE  
CONVERSIONI...

# ARNIE

**●** Arnie, Arnie! Ti sbrighi? Dai che sto per scolare gli spaghetti alla matriciana! Va bene cara, vado a comprarmi le sigarette e ritorno per mezzogiorno, OK? Sì, ma non ti sporcare la camicia, che te l'ho appena lavata! Sì cara... E non ti fermare in quel bar malfamato a ubriacarti con quei bifolchi che chiami amici come fai di solito, chiaro?... Sì cara...

# A

quanto pare la solita routine quotidiana non

deve piacere molto al nostro caro vecchio Arnie, che dopo una breve pausa di meritato riposo, decide, suo malgrado, di ritornare ad indossare la sua fida tuta verdone mimetico impugnando, ancora una volta, la sua fida lupara (da leggersi la moglie è una rotopipalle)..

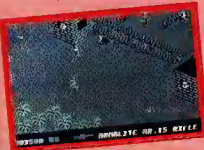
Prima del suo sfortunato matrimonio Arnie aveva infatti ricevuto la medaglia al valore nei marines, quale posto migliore allora, per sbarazzarsi della fetosa consorte ovviamente, di una bella giungla nei pressi di Saïgon?

Beh, detto e fatto Arnie prese il primo aereo diretto in Vietnam e ricontattò il suo vecchio generale, che, contento e soddisfatto di rivedere il suo uomo migliore, gli affibbiò in men che non si dica una delicatissima missione, quella di andare in avanscoperta nei territori nemici. La cosa non piacque molto ad Arnie, ma



il pensiero di tornare dalla moglie lo terrorizzava di più e allora accettò. Arnie è, in parole povere, un omettino microscopico (quasi quasi è necessaria una bella lente di ingrandimento per poterlo vedere) che compare appena premete il tasto fire e che dovete muovere con il vostro joystick. Ma attenzione! L'omettino non deve essere mosso a caso, bisogna altresì seguire un percorso prestabilito da alcune frecce luminose (che vi indicano la direzione da seguire) ed evitare la miriade di proiettili che gli altri omettini come voi vi sparano addosso.

Sono alquanto stupito da questo giochetto, soprattutto dal nome del programmatore che l'ha realizzato: Chris Butler. Vi dice niente? Beh, sono sicuro che gli aficionados di Zzap! lo ricorderanno sicuramente, in quanto fu lui a realizzare il leggendario Ghosts'n Goblins e lo spassoso Power Drift (per fare solo qualche esempio), vere pietre miliari dei giochi per il Commodore 64. La domanda che più mi assilla è la seguente: perchè cadere così in basso?



Arghhh! Come è possibile? Dove è andato a finire uno dei miei programmatori del cuore? Da cosa è stato causato il salto di qualità (ovviamente verso il basso) che ha portato da giochi come Power Drift a giochetti come Arnie? Non so proprio come spiegarcelo... Ma bando ai moralismi e parliamo un po' di questa bella cassetta: la grafica è quasi monocromatica (tre colori in croce), con disposizione isometrica (almeno questo era l'intento di fondo) e sprite minuscoli (una formica in scala 1:1). L'unica nota positiva è rappresentata dallo scroll multidirezionale, davvero molto fluido; il sonoro è inesistente e si limita a qualche blando e scarso effettuccio, la giocabilità addirittura non c'è... Che pena, dateci al mio cane!




**PRESENTAZIONE 30%**  
Dov'è la presentazione?

**GRAFICA 65%**  
La parte migliore del gioco sicuramente.

**SONORO 40%**  
Dov'è il sonoro?

**APPETIBILITA' 60%**  
La penuria di giochi nuovi per C64 potrebbe anche spingervi a comprarlo...

**LONGEVITA' 10%**  
Ma la delusione è inevitabile...

**GLOBALE 45%**  
Da utilizzare esclusivamente nei momenti in cui vorreste suicidarvi...



**R**agazzi è avvenuto un miracolo: la Zeppelin ci ha inviato in redazione un altro bel giuocino per l' Amstrad!!! Infatti, dopo aver parlato nel numero scorso di calcio, samurai, automobili, ecc., è la volta di un videogioco ambientato nei cieli e che vede come protagonista uno dei miei aerei preferiti: il Fairchild Republic A 10, che, come potete osservare dal titolo, nel gioco ha assunto un falso nome (almeno io penso che sia falsa, perchè non ho mai letto che questo glorioso aereo sia mai stato denominato con la

i carri armati nemici che vi capitano a tiro (come gli esperti piloti che guidano l'A 10); inoltre il Q 10 è dotato di un potente cannoncino (nella realtà si tratta di un



**A:** Della schermata iniziale si può vedere come sia "massiccio" il Q 10

**B:** Provate a contare i nemici di questa schermata (sono ben 13,ndGK)

**C:** (La posizione nelle hit-score dell' intrepido Jack, dimostra quanto sia bravo il nostro Giancarlo, ndP)

# Q 10 TAN

**A** ZEppelin cassetta

sigla "Q 10", se dovessi aver sbagliato, vi prego però di farmelo sapere). Appena ho avuto visto questa cassetta, mi ha assalito una tremenda curiosità: volevo vedere cosa avevano ideato i programmatori attorno all'A 10. Devo dire che il gioco è abbastanza fedele alla realtà, soprattutto per quel che riguarda la natura di questo monoposto d'appoggio ravvicinato e il suo armamento. Infatti nel gioco uno dei vostri compiti sarà quello di distruggere

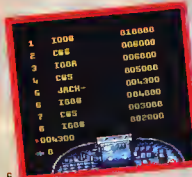


portare scompiglio tra le fila nemiche. Dovrete blastare carri armati e caccia avversari, che non vi daranno tregua. Un consiglio: se vedete aerei diversi dagli altri caccia, non lasciateveli scappare, perchè il loro abbattimento vi darà la possibilità di raccogliere un bonus molto

**D:** (Come vedi sono molto più bravi di quanto tu creda, ndGK)

**E:** E questo bestione cosa vuole da me?

**F:** La mancanza della pousa non mi ha permesso di fare una foto migliore.....Ma il punteggio era così alto.....



**c**

poderoso cannoncino a sette canne rotanti) e può sganciare un gran numero di bombe (l'A 10 può contare su vari tipi di ordigni esplosivi, alloggiati su sette piloni, per un carico complessivo di 7258 kg).Ma esaminiamo più in particolare questo shoot 'em up. Come avrete ormai capito, voi impersonate un aiutante e coraggioso pilota alla guida del Q 10, con il compito di



**d**



ormai vi sembrerà di aver terminato la vostra missione, un aereo enorme, rispetto alle vostre dimensioni, vi si parerà davanti, cercando di distruggervi con ogni mezzo. Inutile dirvi che annientarlo è assai difficile, così come evitare i suoi colpi micidiali, ma, se sarete co-



# TANKBUSTER

importante; infatti, una volta raccolto, un aereo si porterà sopra al Q 10, aumentando così la vostra potenza di fuoco. Un altro bonus della stessa natura vi permetterà di avere poi un altro fedele alleato, posizionato però sotto al vostro veicolo. Infine, quando

si abili da riuscirvi, potrete accedere al livello successivo a quindi ad una nuova missione. Per quanto concerne la grafica... mi dispiace ma dovrete leggervi il commento. E allora? Cosa aspettate? Volete forse rileggervi la recensione? No? E beccatevi il commento allora!!!

Wow!!! Era ora che qualcuno si decidesse a farmi divertire anche con uno shoot 'em up! Infatti da un po' di tempo ero attratto solo da giochi di simulazione o da adventure, perché i kill 'em all (come li chiamano io, da buon metallaro) dopo due o tre partite mi annoiavano. Questo Q 10



TANKBUSTER ha invece stravolto i miei gusti, sarà perché il protagonista del gioco è un aereo veramente massiccio, che mi è sempre piaciuto, sarà perché la grafica è decisamente molto ben fatta (lo scroll è veramente molto buo- no). L'unico appunto che si può fare è alla scelta cromatica: i vostri proiettili sono rosso chiaro e quelli nemici sono arancio scuro, cosa che rende molto difficile la loro distinzione, se non ad abbattimento avvenuto (sia del nemico, sia vostro!). Però c'è una cosa che mi è sembrata strana: nella schermata di gioco si vede il pannello di controllo del vostro Q 10, come nei simulatori di volo, il che fa un bell'effetto; però i vostri nemici ed il vostro aereo si vedono di fianco con un scroll verso destra. Non trovate che sia veramente insolito? Comunque ciò non pregiudica assolutamente questo, lo ripeto, bel giochino.

## PRESENTAZIONE 80%

La schermata iniziale è ben fatta, così come le spiegazioni sulle cassette (con tanto di schemino per indicervi tutte le direzioni in cui potrete muovere il vostro mezzo).

## GRAFICA 83%

Il voto sarebbe stato più alto di due o tre punti, se non fosse per i colori dei vari proiettili (vedi commento)...

## SONORO 70%

Dopo la musicchetta iniziale, i soliti bip funzionati.

## APPETIBILITA' 84%

Se uno conosce l'aereo non può fare a meno di giocarci, se uno non lo conosce ci gioca perché glielo dico io!!!

## LONGEVITA' 82%

Se vi prende non vi molle più, altrimenti non comprate più shoot 'em up!!!

## GLOBALE 83%

Mi è proprio piaciuto e non sto a ripetervi i motivi (se non li sapete, non fate i furbi e leggetevi la recensione!).



**BUONE FESTE E FELICE ANNO NUOVO CON**

# BOVABYTE

*(La rivista che ti augura Buona Pasqua)*

**Purtroppo non siamo riusciti a strappare l'intervista promessavi nel mese scorso, sapete come sono questi sportivi famosi: a volte si comportano come delle star. Ma non preoccupatevi: l'intervista c'è, e...**

## BUONA PASQUA A TUTTI!

Come ben saprete dalle uova di cioccolato che risplendono nelle vetrine dei negozi di tutto il mondo, è finalmente giunta una festa che tutti quanti aspettavamo con gioia e trepidazione: è di nuovo Pasqua! Forza, allora, abbuffiamoci con il cioccolato e divertiamoci con le sorprese, senza ovviamente dimenticarci quella bella settimana di vacanza in cui non si dovrà andare a scuola!! Bene, adesso che abbiamo fatto i nostri auguri, passiamo necessariamente a ringraziare tutti coloro che, in questi mesi, sono stati fonte di ispirazione o tangibile aiuto in termini di idee per gli angoli di BovaByte. Ci sembra il modo migliore per finire il 1992 in allegria: Alberto Pallanza ("Henry Handsome-man"), la Ferrero (per il "corso di lingue acce-

lerato"), Bruno Tapparo ("Lloyd Nicelife JR"), Marco Noceti ("Franz Becchinbauer"), Ermanno e tutta la Tavernetta di Alasio, Gabriele Tarsia incuria, Davide Cipolla, Scuola Guida Ferrari di Vigevano (per i segnali stradali), Carolina Fontane, Roberto Conatrali, Luca, Giorgio, Alfio e tutto il Kaos Musicol Club, Rudy Mascheretti, Tony Reale, Roberto Mangiatera, Andrea Cavallotti (per i disegni del fumetto di Gelms Tonn), Luciana Cavanna per l'ispirazione, la Bo Frost per i suoi surgelati, e un sacco di altra gente...





BovaByte vi svela i segreti  
della Divina Commedia

# IL MITO DI PERITONE ULCERO

a cura del Premio Nobel per la letteratura  
Giancarlo Albertinazzi

**S**e pensate che Dante Alighieri, padre della lingua e della letteratura italiana, avesse usato tutti i personaggi da lui inventati, vi siete sbagliati....

Un cugino molto caro a Dante fu colpito nell'anno 1289 da una malattia molto strana (ai nostri giorni la chiamiamo familiarmente "appendicite"), provocata molto probabilmente dalle ingenti quantità di cibo ingerite, che lo aveva portato alla morte. I molti dottori che lo visitarono e che cercavano di curarlo gli fecero più male che bene e gli fecero patire le "pene dell'Inferno"... Dante ne rimase molto colpito sia dai dolori lancinanti provati dal cugino sia dalla ferita che l'infezione gli aveva aperto sulla pancia. Fu così che la sua fantasia partorì il

mito di Peritone Ulcerato (il nome la dice molto lunga... Dra è ancora più ampio il debito della nostra lingua nei confronti del Poeta). In un primo momento l'Esimio pensò di includerlo nel suo progetto letterario (la Divina Commedia) in un girone Infernale: quello dei golosi (inizialmente denominati "mangioni" e anche "pozzi senza fondo"). La pena che Dante pensò di far patire a questi dannati, rispettando la legge del Contrappasso (altrimenti detta legge del Contrabbasso dai più affezionati), fu quella che li vedeva distesi su un letto, in preda a dolori atroci con una vistosa ferita nella parte bassa dell'addome, circondati da diavoli travestiti da dottori che sperimentavano ogni tipo di diabolica terapia. Peritone Ulcerato doveva essere

il personaggio esemplare con cui avrebbe dovuto parlare il "pellegrino" e sotto le sue spoglie si sarebbe celato il cugino. Ma pochi mesi dopo il triste evento, il Poeta venne a sapere una notizia che lo sconvolse profondamente: il suo "caro" cuginetto aveva una tresca con la famosa Beatrice!!! Da quel momento l'idea di rendere immortale con la sua poesia un tipo simile a quello che la sua mantene, e, come ben sapete, i golosi furono descritti in modo diverso. Ma riguardo ad una cosa non è ancora stato scoperto nulla: cosa ha raccontato a Dante o cosa gli ha fatto Beatrice per mantenere il ruolo di "first lady" (insieme con la Madonna) nella Commedia? Il mistero è ancora fitto!!!



# LE INTERVISTE DI BOVABYTE: POLIPHONIC SYNTAX

Incredibile, fantasmagorico, sbucellucherrante!! Non avete idea dello scoop che stiamo per proporvi. Bene, il fatto è che, camminando un po' sotto i ponti di Milano, abbiamo incontrato il famosissimo gruppo rock progressivo psichedelico tedesco, reso ultimamente famoso dal loro ultimo successo "Nothing for Money", di cui vi avevamo parlato nel TG BB di qualche mese fa. Ma passiamo alle presentazioni.

Paolo: Salve, ragazzi. Voi siete i poliphonic Syntax, o sbaglio?  
Ivan: Ja, ma occhiena a non dirlo troppo in giren o i fans ci raggiungono e ci assaigono?  
Dave: Capisco, essere famosi, ricercati da tutti. E' logico che fuggiate dalle mille luci della città per mangiare un panino semi-freddo nell'oscurità del quartiere povero della metropoli...

Franz: Ma quale rifugiarsi... Siamo arrifate qua senza manco una lira ed abbiamo dovuto ategarci aie ristrettezze ekonomichen

Paolo: bhè, se non siete inseguiti dalle fan, siete sempre seguiti dai creditori. Godete comunque di una certa popolarità.

Ivan: \$%#@#\$@\*©||  
Dave: Ehm, scusalo. Sai, non voleva offenderti...

Paolo: già, cosa sono quelle catene? E perchè, se mi permette, quella svastica?

Ivan: Insemma, si può sapere voi due chi siete?

Bovas: Ma come? Non lo sai? Siamo la mitica redazione di

BovaByte!! Un giornale famosissimo, conosciutissimo...

Franz: già, così conosciuti che cercate gli scoop sotto i ponti... E tu cosa stai facendo? Non rubarmi la salsiccia! L'ho rambata l'altro ieri al supermercato qui vicino!

Paolo: dal, Dave, fa il bravo, restituisci la salsiccia.

Dave: uhhmm, qualcosa non quadra: prima parlavate come le Sturmtruppen, adesso invece parlate in Italiano. Com'è 'sta storia?

Ivan: Bhè, sai com'è... Band inglesi ce ne sono tante... Gli italiani non hanno mai avuto tanto successo, e così...

Bovas: bravi, bravi, e così avete turlupinato tutti fingendovi tedeschi! Vabbè, amen. Ditemi un po', come mai avete inciso un nastro vuoto e l'avete intitolato "Nothing for Money"?

Franz: direi che siamo stati onestì: sul disco non è registrato nulla, e averlo chiamato "Nothing for Money" è stato un segno di grande civiltà: l'ascoltatore era ben avvisato di ciò che comprava!!

Paolo: Lasciamo perdere... Dk, alme-

no però ditemi se c'era qualche motivazione sociologica dietro questa vostra bizzarra iniziativa.

Ivan: Ci siamo guardati incontro. E ci siamo datti "che mondo di merda!": ce n'è davvero di tutti i tipi: di Aliano, di Pastore Tedesco, di Barboncino... E non un individuo civile che si armi di paletta! In ogni caso, attorno a noi c'era il VUDTD. Un vuoto tanto più grave quanto se ne ammirava la natura. Un vuoto di sentimenti, di ideali. E così abbiamo rispolverato una sentenza famosa del nostro maestro spirituale: Giovanni Divino Zeus Donato. Egli un giorno disse "Certi silenzi hanno un suono stridulo". E noi abbiamo interiorizzato questo elevato concetto e l'abbiamo trasmuta-



A row of six comic panels with handwritten text and drawings. The central panel features the word 'BAND' written vertically in large letters.

- Panel 1:** A character with a hat and glasses looks thoughtful. Text: "Si trova in Italia...".
- Panel 2:** A character with glasses looks surprised. Text: "MORONA, RIDIBILE NO?".
- Panel 3:** A character with glasses looks thoughtful. Text: "POLICO, METRO, METRO".
- Panel 4:** The word "BAND" is written vertically in large letters.
- Panel 5:** A character with glasses looks thoughtful. Text: "AH, LO TROVO NELLA CASA DI CANTINA...".
- Panel 6:** A character with glasses looks thoughtful. Text: "Ah, INTERESSANTE".

to in arte.

Dave: E così avete messo in giro una registrazione vuota, pretendendo i diritti d'autore addirittura sulle cassette vergini. In un primo tempo vi aveva reso miliardari: cosa diavolo ci fate sotto un ponte a mendicare due lire?

Franz: Eh, sai, il tempo cambia. E poi la Sony, la TDK, la That's e tante altre hanno esposto una denuncia per truffa nei nostri confronti... E il giudice ha dato loro ragione, sequestrando tutto il nostro lavoro di anni e mandando all'aria quello che avrebbe potuto essere il successo più originale di tutti i tempi!

Paolo: "Successo originale". Davvero un bel modo per chiamare una truffa. Va bè, amen. Avete qualche progetto per il futuro?

Ivan: Tanto per cominciare, ripresentarci al pubblico con una nuova immagine, un nuovo nome, una plastica facciale... E poi scrivere nuovamente canzoni, che parlino del vuoto e dei problemi dell'umanità.

UEEEEEEE UEEEE!

Appuntato: Documenta...

Franz & Ivan, ammanettati: Bè, per stavolta basta così, purtroppo dobbiamo andare. Dobbiamo fare una lunga tournée per i carceri più conosciuti della zona. Sapete, con tutti i vip che ultimamente ci sono finiti dentro, speriamo di raggranellare qualche frett...

Purtroppo i leader del gruppo sono dovuti scappare repentinamente, e quindi l'intervista termina qui. A presto. Si spera...

## ORA DI MATEMATIKA

**N**on conoscete il semplice concetto di equazione? Semplicissimo: si tratta di un'incognita X che va a cavallo. Comunque, se la cosa vi dice ancora poco, legete il resto:

### 1) EQUAZIONI INTRINSECHE

Praticamente impossibili da risolvere, mantengono anacronisticamente celate le loro soluzioni, ed uno studente di media intelligenza dopo dieci minuti desiste. Non si contano i cretini che sono morti di ictus cerebrale dopo quattro ore che cercavano di scovarne le radici...

### 2) EQUAZIONI ASSASSINE

Sono una vera e propria stupidaggine da risolvere, e per tanto le incognite si sono organizzate in una potentissima falange criminale, in grado di annientare fisicamente ogni probabile soluzione. Se sfogliando distrattamente un libro di matematica, dovete improvvisamente trovarvi con un magnum 44 puntata addosso, girate immediatamente pagina. Oppure strappatela e fateci un aeroplanino. E' meglio.

### 3) EQUAZIONI SUICIDE

Sono le più tristi tra le equazioni, tanto che hanno portato i loro problemi esistenziali alle estreme conseguenze. Potrebbe capitarvi di trovare una X impiccata alle corde dello zaino, oppure di vedere un'incognita correre a tutta birra fuori dal foglio, per sfracel-

larsi al suolo sotto il banco. Nel qual caso non rammaricatevi più di tanto e non ponetevi questioni tipo "potevo risolverla -sigh!- Poverina, o almeno scomporla ai minimi termini", tanto non è il caso: se si è suicidata, un motivo l'avrà certo avuto, e voi non c'entrate niente.

### 4) SOAP-EQUAZIONI

Generalmente di centoquarantatremilaseicentosettantesimo grado, le equazioni di questo tipo si caratterizzano solo ed unicamente per l'estremo numero di passaggi necessari per la loro risoluzione. Per complicare ulteriormente le cose, inoltre, le incognite non si chiamano X, Y, Z, B, e via dicendo, ma "Ridge", "Caroline", "Thorne"...

### 5) EQUAZIONI TURISTE

E' praticamente impossibile risolverle, visto che si spostano incessantemente da un foglio del quaderno all'altro.

### 6) EQUAZIONI ALLUCINATE (o allucinogene)

Le riconoscerete senz'altro dai walkman che spara musica house a tutto spiano. Non hanno la minima soluzione logica, ma con tanto estro e fantasia, sarà possibile risolverle in quattro e quattr'otto sparando un numero a caso. Comunque, casomai dovrete trovarvi di fronte ad una di esse, l'unica certezza è che il vostro insegnante si fa le canne.



# IMPRESSIONI DI UN LETTORE QUALUNQUE

**Q**

ualcuno di voi potrà anche rimanere contrariato, pensando che fino a ieri è stato Luca ad occuparsi di questa rubrica. Per una volta, però, ho voluto fare un'eccezione: oramai la rubrica aveva già esaurito la sua ragion d'essere, avendo trattato praticamente tutto il panorama videoludico (dal Mazzanara al Reno, dagli Arcades ai Beat'em up), anche se, a mio avviso, mancava ancora qualcosa. Ebbene sì, i vi-

... O quasi, visto che dal mese scorso mi sono trovato a ricoprire addirittura la carica di caporedattore. Eppure, fino a poco più di due anni e mezzo fa, ero proprio uno come voi, che aspettavo fiducioso, ogni mese, che Zzap! uscisse nelle edicole.

u-  
meri della rivista parlavano prevalentemente di console. Certo non erano il Megadrive o il Master System. Allora c'erano l'Intellivision, l'Atari 2600 (che, pensate, è ancora in giro adesso!), il Colecovision ed il Vectrex. In sala giochi si ammiravano attorniti le prime copie di Dragon's Lair e tutti i records ai Coin Op venivano registrati mensilmente dall'Aiva. La rivista ebbe un periodo di splendore piuttosto limitato. Di lì a poco, infatti, il mercato delle console sarebbe stato repentinamente stroncato dai primi home computer: il Vic 20, il C64 e lo Spectrum. Sull'onda del successo di queste macchine, fecero la loro comparsa anche il C16 e l'MSX. Ma queste due macchine non ebbero lo stesso successo, pur presentando entrambe parecchi aspetti positivi. Fu così che la rivista, pur avendo effettuato per tempo una "correzione del tiro" cambiando il parco macchine, iniziò a presentare seri problemi, che la portarono al fallimento. Cambiato il gruppo editoriale, dall'esperienza di Videogiochi Riccardo Albin, Alberto Rossetti, Maurizio Miccoli e tutto lo studio Vit iniziarono a lavorare sul primo numero di Zzap!, che vide la luce nel Maggio del 1986. Alter Ego veniva strillato a caratteri cubitali sulla copertina, raffigurante un pugno bionico che fuoriusciva da un tastiera. Il primo periodo della rivista fu quello delle traduzioni dall'inglese: la rivista era nata, infatti, come "Teditazione della rivista inglese più venduta", ovvero il buon vecchio Zzap!64 della Newsfield Pubbli-

cations. Alle pagine importate, però, vennero subito aggiunte delle recensioni Italiane, grazie anche al proverbiale e solerte appoggio della Leader Distribuzione, che all'epoca era nata da poco e si chiamava ancora Mastertronic.

## L'AVVENTO DEI 16 BIT

La nascita di Zzap!, in relazione alla vita dal Commodore 64, si collegava in un periodo di transizione: la macchina non era ancora stata sfruttata a dovere ed il suo periodo di massimo splendore doveva materializzarsi solo due anni più tardi. Giochi come Caudron II, Ghost'n'Goblins, Sanxion, Trailblazer e via dicendo, tutti recensiti nei primi dieci numeri della rivista, non erano che l'inizio. Tuttavia, già nel numero 13 della rivista, datato Giugno 1987, iniziavano a fare la loro comparsa le prime macchine a 16 bit, introdotte sul mercato già da diverso tempo, ma prese solo allora in considerazione dallo staff redazionale. Già pochi numeri più tardi, e iniziarono ad arrivare le prime lettere strappalacrime sulla morte del 64... Comunque,



deogiochi hanno fatto la storia, ma siamo tutti convinti che, qui in Italia, Zzap! abbia fatto la storia del videogiochi. E non è immodestia. Così, un po' per vanità personale, un po' per rivivere tanti mesi passati ad occuparci del C64 e di tutti gli altri 8-bit, in occasione dell'imbrunire del settimo anno di vita della rivista, ecco a voi LA STORIA DI ZZAP!

## IL 1986

La prima rivista ad occuparsi di videogames, in Italia, è stata Videogiochi. E lo faceva, pensate un po', dal 1983 - o giù di lì. I primi

cheché se ne dica, i 16 bit furono sempre trattati marginalmente sulla rivista, che nel frattempo recensì titoli ormai mitici come Bubble Bobble, Wizball, Delta, Salamander, il pluridecorato Shoot'em up Construction Kit (SEUCK per gli amici...) e di lì a poco il C64 avrebbe toccato il suo acme. Una data importante è segnata dal numero 14: la rivista subì un'impennata dal punto di vista grafico grazie all'impaginazione col Macintosh. Peccato che la novità non fu apprezzabile fin dall'inizio a causa di alcuni comprensibili errori...

## E ZZAP! CAMBIA REDAZIONE

Passano quasi due anni dal primo numero, ed improvvisamente Albini lascia col fiato sospeso tutti i lettori, intitolando l'editoriale "Arrivederci e grazie". Salutando tutta la folla, si chiudeva con il numero 22 un'epoca, e ne iniziava un'altra. Dal mese successivo, infatti, a scrivere l'editoriale non sarebbe più stato Riccardo, ma il tondo e simpaticissimo Bonaventura di Bello, per gli amici BDB. La redazione del nr 23 era incompleta, Frey (che disegnava a pieno ritmo le copertine) si ammalò improvvisamente, lasciando la prima pagina sguarnita:

il risultato fu la più brutta copertina che la storia di Zzap! ricordi, ma se contiamo che fu messa lì in fretta e furia, era già un bel risultato. In ogni caso, la nuova redazione ci presentò giochi di imponente fattura quali Cybernoid, Pac Land, Arkanoid II, Target Renegade e parecchi altri. Pochi mesi ancora, e Zzap! si sarebbe arricchito di tutti quei collaboratori che avrebbero portato avanti la rivista fino al 1991: Fabio Rossi, Stefano Giorgi, Paolo Cardillo, Marco Auletta, i Bros, Simone Crocignani, Carlo Santagostino, Marco Galardi, Stefano Gallarini, Matteo Bittanti... Il periodo storico di cui si parla è il più florido della produzione per C64: nel periodo tra Novembre del

1988 e il maggio dell'anno successivo, Zzap! contò per ogni numero la maggior quantità di recensioni per il Commodore che la storia ricordi, fino a 78 giochi recensiti! E la quantità era corrisposta anche dalla qualità: Bat Man, R-Type, Robocop, Denaris, Great Giana Sisters, Buggy Boy... Tutti titoli ormai entrati nella leggenda. Ed era poi di quel periodo la nascita di The Games Machine, l'allontanamento dei 16-bit e l'alba dell'allora "fenomeno" console. Pochi mesi più tardi, ed il Commodore 64 avrebbe imboccato il ramo discendente della sua parabola. Passano i mesi, e la redazione inizia a subire altri avvicendamenti: se ne va Fabio Rossi, entra a far parte della banda Max Reynaud, "sparisce" Antonello Jannone... Ma i contenuti della rivista restano sempre i medesimi (come si suoi dire, cambiano i musicanti... NdP).

## IL 1990

L'avvento del nuovo decennio passa relativamente inosservato dal punto di vista ad 8-bit: il C64 ha già iniziato a dare qualche avvisaglia del suo declino, e le console si fanno sempre più vicine al mercato italiano. Di lì a poco, infatti, verranno importate - seppure parallelamente - anche nel nostro paese (maggio 1990). Il numero 45 ha rappresentato per me e per Dave una data importante: è stato proprio quel mese che abbiamo cominciato a collaborare alla rivista. All'inizio sembra proprio un sogno...

Nella seconda metà dell'anno, le recensioni iniziano a diminuire, tuttavia ciò coincide con un maggiore spazio sulla rivista ed il relativo miglioramento dal punto di vista grafico. Cambia pure l'addetto alla Posta: Matteo va a studiare negli USA ed a sostituirlo ci pensa Carlo Santagostino, che lascerà pochi mesi più tardi la redazione. Nel periodo che va dal dicembre del '90 al maggio del '91, cambiano parecchie cose: il nome della casa editrice, il direttore esecuti-

vo... E l'organico redazionale subisce una mutazione profonda: se ne vanno Simone Crocignani e Marco Auletta, ed entrano a far parte della rivista Gabriele Pasquali e Giancarlo Calzetta. Si consolida nel frattempo la collaborazione mia e di Dave e presto vengono anche risolti i problemi delle caricature che da mesi affliggevano la rivista. Se ne va pure BDB, che non curerà più neppure l'impaginazione: da Giugno, infatti, il compito passa a Carlo ed Alessandra Gandolfi, che cambieranno ulteriormente l'aspetto della rivista nel Marzo successivo.

## E SIAMO AI GIORNI NOSTRI

Nel settembre dello stesso 1991, lo staff si arricchisce anche di Emanuele Scichilone (e sua sorella Elo, qualche mese più tardi), Luca Reynaud, Giovanni Pappandrea e Agrate Man, il famosissimo AM di cui nessuno (nemmeno io, pensate) conosce la vera identità. Il caporedattore è Giancarlo e a curare la posta ci pensa Ricki. L'anno si apre alla grande con Hudson Hawk e nel mese successivo faranno la loro comparsa un sacco di nuove rubriche. L'angolo di BovaByte, i Video, i giochi da tavolo, il karaoke... Solo ultimamente, la redazione ha presentato qualche novità nel suo organico. Ad un anno dalla sua defezione torna Marco Auletta ma se ne vanno Giovanni Pappandrea, Stefano Giorgi e, questo mese, Gabriele Pasquali; entrano altresì a far parte della redazione pure Massimiliano Cozzi e Giancarlo Albertinazzi. Cambia, infine, il caporedattore. Ma questo è il presente...

Paolo Besser



# Hook

**OVVERO...CAPITANO UNCINO I  
DALL'ULTIMO FILM DI STEVEN SPIELBERG  
LA RIVISITAZIONE DEL CLASSICO RACCONTO DI PETER PAN  
IN UN'AVVENTURA GRAFICA SENSAZIONALE!  
ESPLORA L'"ISOLA CHE NON C'È", RISOLVI ENIGMI, INTERAGISCI  
CON I PERSONAGGI FINO AL DURISSIMO SCONTRO FINALE.**

**ORA DISPONIBILE  
ANCHE PER C64!**

**C64C L. 29.900  
C64D L. 29.900**



**ocean**

**LEADER**  
COMPTON INTERNATIONAL

100% AMERICA  
100% C64 &  
100% LEADER

© 1991 THE STAR PICTURES, INC.  
ALL RIGHTS RESERVED.  
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER  
NAMES ARE TRADEMARKS OF THE STAR  
PICTURES, INC.

# TOP SECRET

## Avanti miei prodi!!!

Cari lettori, questo mese devo proprio farvi i complimenti! Ieri, quando ho aperto l'armadio che normalmente contiene la posta (e più generalmente le lettere da voi inviate), non sono stato colto dalla sensazione del vuoto assoluto! Finalmente non dovrò passare le ore ad inventare pusillanti boiate per riuscire a colmare le sette fantasmagoriche pagine del Top Secret (fantasmagoriche poiché sono sempre colto dal terrore ogni volta che cerco il modo di riempirle). Anche questa volta, leggendo la rubrica, sono certo che troverete molti consigli utili per i vostri giochi preferiti, e inoltre, per tutti i possessori dello scatolone nero, mi sono giunte voci certe che, nei prossimi mesi arriverà un interessante special per lo Spectrum: non vi resta che sfogliare le pagine alla ricerca della soluzione dei vostri problemi, spedendoci magari la soluzione dei problemi altrui se voi foste in possesso della teorica risposta (da leggergli: "Mandateci dei trucchi se ne sapete"). Con questo ultimo appello vi lascio al prossimo (spettando farcito) numero.

PS: Vorrei ringraziare Andrea "Led" Della Calce che nuovamente ha passato un paio d'ore a darmi una mano nelle stressante opera di sglottatura e organizzazione del materiale pervenuto; spero che nei prossimi numeri vediate alcune sue recensioni, poiché sicuramente meritarlo.

LUKE

SPFOITE A  
ZZAPI-TOP SECRET  
CASILLA POSTALE 853  
20101 MILANO

## FLIMBO'S QUEST

(Commodore 64)

Oltre a tutti i trucchi già pubblicati in abbondanza nei numeri precedenti, ci è giunta in redazione l'ennesima lettera contenente la posizione di una stanza segreta nel quinto livello, il cimitero: per trovarla non dovete far altro che andare a sinistra fino a raggiungere una costruzione a forma di tempio, mettervi in mezzo, fare il solito movimento giù + fuoco e... Ta! Da! Sarete ricompensati con la Super Pergamena. Forza, correte a provare!

Andrea Fusaro



# THE SENTINEL

(Commodore 64)

Ricordo ancora quando lessi per la prima volta molti anni fa la recensione di questo gioco sulle pagine del grandioso Zzap!; sin dai quei tempi considero The Sentinel un classico psicologico di altissimo valore e lo consiglio ancora a chiunque voglia usare la testa invece delle mani (sembra quasi una pubblicita' contro la violenza negli stadi). Comunque un nostro gentile lettore ci ha spedito una Poke da inserire per aver energia infinita e non rischiare i essere risucchiato a pezzi dai vari guardiani dei numerosi schermi. Come sempre dovete resettare e poi digitare:

POKE 6664, 96

Così facendo tutto diventerà (mooolto) più facile e avrete in questo modo la possibilità di superare senza problemi quegli schermi così ardui da sembrare praticamente impossibili; comunque vi consiglio di utilizzare questo trucco solo in caso di stretta necessità, poiché il bello del gioco è riuscire ad assorbire l'energia avversaria facendo uso solo delle proprie forze psicomentali ("Use the force, Luke" NdLed).

SYS 16128

Francesco Manni

# ELIMINATOR

(Commodore 64)

Per tutti i patiti di questo sferico gioco, finalmente ecco a voi le password per i primi otto livelli (così eviterete di essere sempre eliminati prima di arrivarci); orduque, eccole qua a voi:

Secondo Livello: AGONIC  
Quinto Livello: DIMPLE  
Ottavo Livello: GOBLIN

Terzo Livello: BLONDE  
Sesto Livello: EDIBLE

Quarto Livello: CLICHE  
Settimo Livello: FEMALE

Ora potrebbe sorgervi un atroce dubbio: "Dove capperò inserisco 'sti codici?" Bene, la risposta è piuttosto semplice: premete F1 e scriveteli il più in fretta possibile prima che scompaiano le scritte; così facendo vi ritroverete direttamente nel livello da voi prescelto.

Per quanto riguarda l'Ottavo Stage c'è ancora qualcosa da aggiungere: infatti questo si rivela particolarmente complesso poiché ci sono quattro parole misteriose ma tre di queste sono mortali, per cui se non sapete dove andare inserite numeri da uno a quattro, la giusta sequenza da seguire per arrivare intatto alla fine del livello è la seguente:  
1-3-4-2-1-3-4-1-2-2-2-4-3-4-3-1-4-3.

Dopo che avrete finito l'ultimo stage tornerete nuovamente al primo (dopo le solite congratulazioni da parte del computer); ricordatevi inoltre che non esiste una password per partire direttamente dal primo livello (... Non basta semplicemente suicidarsi e ricominciare la partita da capo? NdLed). Con questo è tutto, e non resta che ringraziare Paolo per l'aiuto gentilmente offertoci.

Paolo Veluti



# CREATURES II

(Trucchi)

Benché eravamo certi di avervi detto tutto, ecco a voi la scoperta di nuove stanze bonus utili per guadagnare un bel po' di punti extra; vi ricordo inoltre che se riuscirete a prendere tutti gli animalletti (che sorridono, ovviamente), sarete ricompensati con una vita extra.

Nel secondo livello delle Torture Room aspettate che il mostriciattolo blu sia splatterato dal masso e poi infilatevi anche voi nell'imbuto: vi vedrete in trasparenza nella scritta ACME, e poi andate a destra verso la prima stanza segreta. Nel terzo livello delle Torture Room, dopo aver spinto il masso sulla testa del creaturone, scendete sul suo ripiano e andate a destra. Nel quinto schermo (sempre delle Torture Room), prima di distruggere la piattaforma del mostro verde, mettetevi tutto a sinistra e, mentre il mostro cade, tenete costantemente il joystick a sinistra: in questo modo il mostro vi investirà, ma invece di essere trasformati in un peloso hamburger, vi ritroverete in un'altra stanza bonus senza perdere una vita. Infine nel sesto livello potete spingere molto più velocemente i palloncini facendo uso della fiamma e poi sparandogli col Wiggler. Con questo è tutto (per adesso NdLed); chissà quanti altri segreti sono ancora celati in questo stupendo gioco...

Gaetano Chiummo · Federico & Luca Ognibene

# BART SIMPSON US THE SPACE MUTANTS

(Soluzione)

Per tutti i patiti del cartone animato più malato di epatite mai apparso sui nostri televisori, ecco a voi la soluzione del primo schermo dell'omonimo gioco. Questa soluzione è stata testata su Amstrad, ma ritengo probabile che funzioni ugualmente su tutti gli altri formati (provare non costa niente). Lo scopo di Bart nel primo livello è quello di trovare la posizione dei venti oggetti da riverniciare; se così farete (basta eseguire le note sotto riportate), vi dovrete ritrovare nel livello seguente (facile no? Beh, si fa per dire NdLed).

Dopo i tre alieni iniziali prendete lo spray in cima a una finestra e tornate indietro: colorate il bidone dei rifiuti. Andando avanti saltate sulla cabina del telefono e su i panni stesi: passateci sopra. Prendete il secondo spray, procedete e colorate un altro barile. Compratevi una bella chiave inglese, svitate l'idrante e coloratelo. Spruzzate il primo vaso di fiori saltando dalla porta sottostante. Compratevi sette razzetti e, più avanti, un fischiello. Colorate l'ennesimo bidone che avete sotto il naso, saltateci sopra e volate sulla finestra vuota da dove dovrete prendere la rincorsa per far cadere il secchio sul davanzale più a sinistra. Tirate un razzetto sull'uccello esposto in vetrina e spruzzate il vaso davanti alla vetrata di sinistra. Spruzzate anche l'altro vaso. Prendete con la vernice spray la scritta "Keep Off". Colpite il piccione sulla mano della statua (che monellacci! Se vi beccano i verdi come minimo vi fanno violai NdLed). Verniciate la fontanella. Sparate alla scritta Bowlrama. Spruzzate l'altra fontana e tirate i razzi alle tre finestre rosse dell'edificio bianco.

Gianmarco Peretti



# ARKANOID

(Amstrad)

A grande richiesta ripubblichiamo un paio di listati usciti millenni fa sulla rivista per venire incontro alle numerose richieste di aiuto in questo bel gioco. I programmi vanno battuti, corretti, salvati e caricati prima del caricamento della versione su cassetta del gioco; logicamente non funzionano in coppia, perciò o uno o l'altro.

Il primo vi darà la possibilità di passare di livello con la sola pressione del tasto Esc. Facendo ciò vi ritroverete in un baleno nello schermo successivo a quello in cui stavate giocando. L'unico difetto è che, utilizzando questo programma, non vi sarà possibile interrompere una partita a metà, ma si può lotteramente avviare a questa situazione decidendo di perdere volontariamente tutte le vite a disposizione. Il listato del programma è il seguente:

```

10 MODE 2
20 DATA 21, 4D, BF, 36, 31, 23
30 DATA 36, BE, C3, 00, BF, 21
40 DATA E2, 39, 36, C3, 23, 36
50 DATA 21, 23, 36, BE, 21, 40
60 DATA 00, E5, 21, 00, BB, E5
70 DATA C3, B7, 39, E5, 21, 91
80 DATA 01, 36, E4, 23, 36, 5B
90 DATA 23, 36, D1, E1, F1, F3
100 DATA C9, 21, B1, 02, 22, 83
110 DATA 06, C3, E5, 45
120 Y=0: MEMORY &2000
130 FOR X=&BE00 TO &BE39
140 READ a$: a=VAL("&" + a$)
150 POKE x,a: y=y+a: NEXT
160 IF y<> &1837 THEN 190
170 LOAD "ARKANOID"
180 CALL &BE0B
190 PRINT "ERROR"

```

Il secondo listato fornisce invece un numero illimitato di vite e, come nel caso precedente, va caricato prima del gioco stesso. Ecco qua:

```

10 MEMORY &39AE
20 CLS30 PRINT "FINAL SCREEN AT LE-
VEL."
40 INPUT LEVEL
50 LEVEL=LEVEL-1
60 IF LEVEL < 0 OR LEVEL > 33 THEN 35
70 LOAD "", &39AF
80 POKE &39E3, &18
90 POKE &39E4, &13
100 X=&39F8
110 GOSUB 180
120 X=&8000
150 GOSUB 180
160 CALL &8000
170 REM
180 READ A$
190 WHILE A$<> "X"
200 IF A$="YY" THEN POKE X, LEVEL:
GOTO 220
210 POKE X, VAL("&" + A$)
220 X=X+1
230 READ A$
240 WEND
250 RETURN
260 DATA 21, 67, 56, 22, 8C, 01
280 DATA 21, 0B, 3A, 11, 0A, 02
290 DATA 01, 09, 00, ED, B0, F1
300 DATA C9, 1A, AF, E5, 45, 26
310 DATA C0, C8, 27, E4, XX
330 DATA AF, 3A, F3, 02, 39, 74
340 DATA 03, 3E, YY, 32, B7, 02
350 DATA 32, 38, 03, C3, E5, 45
360 DATA XX
370 DATA 21, FF, AB, 11, 40, 0
380 DATA C3, AF, 39, XX

```

Battete il tutto e sperate di non aver fatto errori (io sono certo di non averne fatti, se qualcosa non dovesse funzionare impiccate il responsabile dei Top Secret del numero 28!).

Goblin di Vittorio Veneto

# KICK OFF

(Commodore 64)

Ecco a voi uno dei più subdoli trucchi mai apparsi per un gioco di calcio: ogni volta che la vostra squadra dà il calcio di inizio partita o subisce un goal (in poche parole ogni volta che la palla è al centro campo e tocca a voi battere), invece di calciare normalmente il pallone, andateci sopra con il vostro giocatore e andate nuovamente indietro; in questo modo vedrete che il giocatore darà un calcio al pallone senza però far partire la partita. Continuate a ripetere questa operazione fino a quando la palla è nella porta avversaria, dopo di che schiacciate pure il tasto e farete goal senza che la squadra avversaria possa muovere un solo passo! (Infami, baroni, essassini dello sport! NdLed).

Matteo Franzoi

# DIE HARD II

(Commodore 64)

Per ogni fanatico di questo gioco (e per tutti gli esaltati dal grilletto facile NdLed), ecco un bel truccetto per saltare tutti gli schermi non molto graditi e giungere sano e felice alla non tanto meritata fine: tutto quello che dovete fare è schiacciare il tasto F ogni volta che desiderate e l'effetto dovrebbe essere quello desiderato.

Raffaele Angeloro · Vito Vicino · Daniele Liuni

# RAIBOW ISLAND

(Commodore 64)

Per tutti i famelici lettori alla ricerca di record storici, ecco un trucco facile facile e alquanto utile per incrementare piuttosto velocemente il vostro punteggio: ogni volta che completate un livello, invece di raccogliere i vari bonus che fuoriusciranno dallo scrigno, costruite una scala di arcobaleni fino a scomparire dallo schermo e poi continuate a saltare tenendo il joystick verso l'alto: otterrete in questo modo una buona dose di punti extra (che alla fin fine non fanno mai male). Questo trucco comunque non funziona nell'ultimo schermo di un'isola.

Matteo Franzoi · Gianluigi Salin

# PASSIAMO LA

La maggior parte delle lettere di questo mese, come potete voi stessi constatare, contenevano un'alta percentuale di consigli vari (con un valore medio attorno al 4,8 (sì, lo so, sto proprio dando i numeri...) confermandomi così la possibilità di inserirle in questo spazio a loro dedicato. Ringrazio nuovamente i lettori che ci scrivono sempre in abbondanza... E chissà, magari anche il vostro nome sarà scritto un giorno in neretto tra queste pagine (Ooooh, che onore!).

**IL CAVALIERE D'ANDROMEDA!** (Tizio non meglio identificato che ci scrive da Castelfranco Veneto)

**TOTAL RECALL** (Commodore 64): Finalmente, se siete ancora nei problemi in questo Tie In (ovvero se non riuscite neanche a superare il primo schermo), ecco a voi una tattica per poter passare di livello ogni volta che vorrete: tutto quello che dovete fare è scrivere LIFE STILL GOES ON nella classifica (logicamente ci dovette entrare), e poi col gioco in pausa premere la freccia (freccia? Quale freccia? Bah, provatela tutte, il gioco vale la candela).

**MYTH** (Commodore 64): Premete A e ? per ottenere risultati al quanto inaspettati (provare per credere, infideliti!).

**KLAX** (Commodore 64): Sempre per passar da livello a livello, non dovete far altro che pigiare il tasto numero 3 (la raia media in Calcio NdLed).

**RICK DANGEROUS** (Commodore 64): Se durante una partita dovete morire e non volete stesservi ricominciando tutto dall'inizio, vi basterà digitare POOKY per ripartire nel punto in cui l'incidente morte vi ha accolto (a falso apertura... Ha, ha, ha).

**MIDNIGHT RESISTANCE** (Commodore 64): Per essere gratificati con vite infinite, dovrete totalizzare un buon punteggio in modo tale da poter inserire negli Hi Score la parola SIAMESE (Traduzione: fate una partita, uccidete tanto, morite, scrivete, e finite il gioco).

**TURRICAN** (Amstrad): Per ottenere 99 vite, scrivete VON (Bosten? NdLed) nella schermata dei titoli e premete ESC per balzare da livello a livello.

**COMBAT ZONE** (Spectrum): Se siete dotati di lingua prensile, otto braccia tipo arachide e dita dei piedi particolarmente sensibili, questo è il cheat che fa per voi: infatti se volete 256 vite e bombe infinite sarete costretti ad usare tutte le vostre appendici per premere contemporaneamente tutti i tasti del mitico Z80.

**SHINOBI** (Spectrum): Ridefinite i tasti con le lettere GRUTS, in questo modo apparirà una ambigua scritta "Hello Cheeky"; ma questo non è tutto, avrete anche vite infinite (grazie Cheeky!).

**YOGI BEAR AND FRIENDS** (Spectrum): Per diventare gli orsi più invulnerabili della storia, vi basterà digitare nella schermata di presentazione Q, W, A, S, D, F.

**BACK TO THE FUTURE 2** (Spectrum): Anche in questo caso, se dovete morire nel secondo o quarto livello, vi basterà scegliere "NO" (C'è chi sceglie NO, c'è chi sceglie NOO...) quando vi sarà richiesto, e fite avanzare il nastro senza riavvolgerlo per ritrovarvi felicemente con 256 vite allo schermo seguente.

**RAINBOW ISLAND** (Tutte le versioni, Console incluse): Una nota interessante per quest'ottimo Platform della Ocean: esiste un "contatore" di difficoltà insito nella memoria del programma che incrementa un po' ogni volta che completate un quadro, questo contatore, che non è disattivabile, aumenta vertiginosamente se mai utilizzate un cheat mode o scoprite una stanza segreta, per cui regolatevi di conseguenza e vedete di non esagerare con i trucchi!

CRISTIANO BERETTA & LAURA ROMANO

**STREET FIGHTER** (Commodore 64): Per battere semplicemente la maggior parte degli avversari (tutti tranne Lee), abbassatevi

e continuate a tirare calci bassi nella direzione dei nemici. Contro Sagat e il Ninja fate lo stesso ma fate attenzione a saltare le lame di fuoco e le stelline che vi lanceranno contro.

**NINJA WARRIOR** (Commodore 64): Per passare il primo mostro senza ricevere troppe botte, colpitelo tre o quattro volte, poi gettatevi nella parte destra e continuate a camminare in quella direzione. Per evitare di essere colpiti dai carriarmati, saltategli sopra non appena appare la prima parte; ripetendo questa operazione un bel po' di volte, non dovrete aver difficoltà a farli scappare.

**HOT SHOT** (Commodore 64): Per vincere quaranta a zero portatevi sull'angolo dell'area del portiere e calciate obliquamente: otterrete sempre un goal impredibile.

**FINAL FIGHT** (Commodore 64): Ecco qui a voi un bel po' di consigli su come picchiare in questa decente conversione da Coin Op.

- Per uccidere tutti i nemici, leccapiedi e scagnozzi di Mad Gear basta prenderli per la collottola e scaraventarli fino ad azzerare la loro energia (trucco infallibile, vero?).

- Al primo nemico di fine livello, Hagar deve fergli lo schiaccia cervello in direzione e sulla stessa linea del cartello "Subway"; così facendo il mostro rimarrà impalato (provare per credere) sul cartello e voi potrete prenderlo tranquillamente a calci o a pugni finché questo non si libererà. Quando ciò avviene non vi resta che ripetere lo schiaccia cervelli con Hagar per un'altra dose di botte in libertà.

- Per far fuori il poliziotto obeso, vi conviene colpirlo a ripetizione senza lasciargli un attimo di respiro, poiché se inizia a sparare siete veramente nei guai.

- Il combattente che incontrerete sotto la statua della libertà è piuttosto facile da eliminare, ma state attenti poiché potete usare solo calci e pugni visto che non è possibile lanciarlo in giro per lo schermo.

- Contro il nemico finale (il tizio strano in carrozzina) dovrete dar sfogo alla vostra violenza inierire e colpirlo a più non posso con i soliti calci e pugni (sembra imbattibile, ma poi muore da solo). Quando spara le frecce con la balestra, saltatele o colpitele con i pugni (questo solo se siete Cody o Guy) e cercate di resistere il più a lungo possibile poiché spreca parecchia energia usando questa mossa.

GIUSEPPE BARDI

**DYNASTY WARS** (Amstrad): Per arrivare al quadro finale e poterlo affrontare con la perfida Alexis (Ah! Ah! Ah!), pigiate SHIFT e 0 (zero) durante il gioco, saltando così attraverso i vari livelli.

**MIDNIGHT RESISTANCE** (Amstrad): Nello schermo dei titoli il pigiate contemporaneamente i tasti R, G, N per ritrovarvi con una caterba al cubo di vite (Ah, fosse sempre così facile la vita...).

**SOLOMON'S KEY** (Amstrad): Scrivete CAZZ (Ehm, ambasciatore non porta pena) nello schermo dei titoli per aver vite infinite; avrete così l'opportunità di torturarvi per ore nell'affrontare i grattacieli più atroci mai visti su computer.

**SPOOKY CASTLE** (Amstrad): Per ottenere l'Invisible Mode (ovvero l'invulnerabilità permanente), non dovete fare altro che mettere il programma in pausa con H e premere i seguenti tasti: 7, 8, 9, 4, 5, 6. Tenendoli sempre premuti, pigiate il tasto di fuoco e... Et voilà il gioco è fatto (in tutti i sensi!).

**BARBARIAN** (Tutte le versioni): Per questo stupefacente gioco della Palace, eccovi un trucco con cui non dovrete avere grossi problemi nell'eliminazione rapidamente i vostri avversari: appena inizia un combattimento, rotolate fin dall'inizio contro il nemico, costringendolo così ad andare nell'angolo, quando si rialzerà dategli un bel calcio, poi non vi resta che ritrotolare e ripetere l'operazione

# PAROLA A...



fino alla sua completa eliminazione.

**SHANGAY KARATE** (Amstrad): Ecco a voi un ottimo modo per sbarazzarvi rapidamente dei primi tra avversari che vi capiteranno malcapitatamente sotto le grinfie: appena inizia l'incontro smantellate come pazzi e muovete il joystick in su e in giù: il vostro nemico verrà letteralmente "spezzato in due".

**NOTA:** visto che ti abbiamo riproposto i listati per Arkamoid? Basta chiedere: le cose gentilmente e sarete esauditi.

## FRANCESCO "SOLITARY WOLF" ALBERTI

**CREATURES** (Commodore 64): Per far sì che il vostro simpatico e peloso personaggio (così simile al vecchio Gianca) diventi capace di volare, basta che quando voi lampeggiate (cioè accade ogni volta che perdetevi mezza vita, ogni volta che incominciate una partita ed ogni volta che vincete una vita) tenete premuto Run-Stop. Tasto Commodore e lo Shift Lock e schiacciate il tasto del joystick mentre inclinate lo stick in alto a destra! Riprovate un paio di volte affinché venga il trucco, ed avrete la soddisfazione di aver fregato le routines dei Rawlands!

**LAST BATTLE** (Commodore 64): Se non vi sentite in grado di finire il gioco ma volete lo stesso ammirare la sequenza finale, con qua un bel trucchetto che richiede soltanto il completamento del primo livello: quando ciò avviene, invece di far scorrere il registratore sul lato A, riavvolgete il lato B e premete Play. Dovrebbe comparire la scritta "Loading Level Three", riprovate di nuovo, e forse sarete più fortunati... Non sempre infatti il trucco funziona, ma mal che vada comincerete direttamente dal quarto livello.

**FINAL BLOW** (Commodore 64): Volete finire questo gioco senza farti neppure spettinare dai colpi avversari? Tutto quello che dovete fare è inserire l'Autofire e indicare il joystick verso l'alto; così verrete colpiti sporadicamente e i vostri sogni di gloria si realizzeranno.

## FEDERICO & LUCA OGNIBENE

**INDY HEAT** (Commodore 64): Questo che segue non è proprio un trucco, ma un buon modo per potenziare la propria macchina oltre ogni livello: prima di tutto mettete il multiloop in ASK, giocate i primi due circuiti (Illinois e Indianapolis), e quando vi viene chiesto dal computer se volete caricare il prossimo livello, rispondete di no e rimettetevi a giocare Illinois. Continuate a correre questa pista fino a potenziare TOTALMENTE la vostra carretta (i freni potete anche lasciarli così come sono), dopo di che potete andare avanti a caricare gli altri circuiti: attenzione però, anche i vostri avversari miglioreranno insieme a voi, benché la vostra auto correrà sempre di più delle altre.

**DOUBLE DRAGON 3** (Commodore 64): Imparate a combattere senza armi, solo con i pugni e i calci volanti, e non usate più di un credito per negozio, perciò riflettete bene su cosa prendere. Ecco qui un paio di consigli:

**Livello 1 -** Prendete il Power Up. Quando andate nel garage affrontate le moto abbassandovi leggermente rispetto la loro traiettoria e tirandogli un calcio volante.

**Livello 2 -** Potete scegliere indifferentemente tra l'arma e il Power Up.

**Livello 3 -** Conviene prendere il Power Up, dato che i nemici si "massacrano" meglio con i calci volanti; per il mostro usate solo calci volanti.

**Livello 4 -** Non c'è una tecnica precisa contro gli aerei, cercate invece di mettere al muro il mostro e riempitelo di pugni.

**Livello 5 -** Per le moto fate come nel primo livello, mentre per le mummie usate i calci volanti.

**Livello 6 -** Prendete l'arma. Per passare fite un po' di zig zag in al-

to e in basso; nell'altra stanza evitate lo scudo e saltatelo quando vi viene contro. Per il guardiano di fine livello usate la spada dato che vi parerà quasi tutti gli attacchi in volo.

**Livello 7 -** Dovete saltare sulla R, poi sulla O e così via fino a formare la parola ROSETTA, poi entrate nella porta che intanto si è aperta. Per le mummie usate i calci volanti e normali, stando però attenti a non farvi colpire (Dolore!); riservate lo stesso trattamento per il vecchio.

**Livello 8 -** Per la "Mummiona" usate i calci volanti. Per Cleopatra usate i soliti calci volanti solo quando vi dà di spalle calci e pugni: non stategli direttamente di fronte, perché vi potrebbe atterrare.

**IMPOSSAMOLE** (Commodore 64): Per bloccare i nemici, tenete premuta la P e andate avanti fino a incontrarne uno; ora lasciate la P e rispargetela tenendola premuta di nuovo, avvicinatevi al nemico e uccidetelo. Non è detto che funzioni sempre con il nemico che vi è davanti, però può funzionare contro tutti i nemici, dai più veloci ai più lenti, basta mollare la P e riprovare. Oltre tutto questa tecnica funziona anche contro i nemici di fine livello, tranne che per quello ammazzone.

**F1 GRAND PRIX CIRCUITS** (Commodore 64): Scegliete la Williams e cercate nella prima gara di prendere almeno qualche soldo per il negozio. Nel sopraccitato negozio vendete le gomme e prendetene del tipo 1. Ora avrete sufficiente denaro per comprare il telaio e il motore numero 3; poi, se dovete avere ancora denaro, comprate le gomme tipo 2. I freni sono l'ultima cosa da prendere.

**NOTA:** grazie per averci spedito anche la soluzione di Creatures II, ma come vi sarete già accorti è arrivata un po' in ritardo.

## FABRIZIO GAGGIOLI & CHRISTIAN LUGLI

**GOLDEN AXE** (Commodore 64): Se volete evitare di incontrarvi faccia a faccia con i nemici dei primi schermi, ecco qui il trucco che fa per voi: mettete il gioco in pause con Run-Stop e toccate il joystick nella porta libera: a questo punto dovete far compiere una mezza luna allo stick (come per lanciaire una Fireball con Ryu in Street Fighter), et voilà, uno schermo è passato. A volte questo trucco può creare effetti collaterali come la deformazione della scritta Pause ecc. ecc.

**MIDNIGHT MISSION** (Commodore 64): Questa volta per superare uno schermo le cose sono alquanto più semplici: infatti dovete soltanto premere contemporaneamente Shift e Run-Stop e verrete trasportati al prossimo campo di battaglia.

**ALIEN STORM** (COMMODORE 64): Per più che utili risultati provate a mettere il gioco in pausa e premere il tasto caratterizzata dalla freccia a sinistra: vedrete, non ve ne pentirete (Spero).

**NOTA SPECIALE:** Fabrizio ci ha chiesto gentilmente informazioni su Street Fighter I e II, ed ha allegato i francobolli per una risposta: questo è per noi impossibile da realizzare (dovessimo rispondere a tutte le lettere, passeremo più tempo con la penna in mano che a scrivere recensioni). Comunque lo scopo della rivista è quello di aiutare, consigliare e chiarire i dubbi dei lettori e se avete qualche domanda da porci (nel senso di farvi, non da animale), faremo il possibile per rispondervi direttamente "in loco"; per questo motivo, se ci spedite i francobolli, sperate in una risposta non via lettera ma via rivista (comunque i francobolli pervenuti verranno sfruttati adeguatamente...). A nostro vantaggio, he, he, he! (Nò-Led!). Per quanto riguarda la domanda di Fabrizio, Street Fighter esiste nella versione su computer ed è stato pubblicato dall'U. S. Gold un bel po' di anni fa; per quanto riguarda il secondo stupendo capitolo, vi confermo che è in programmazione anche una versione per i computers a 8-bit che dovremmo vedere abbastanza presto girare sui nostri processori.

# SUPER NINTENDO

## La sfida della Bit Generation

NINTENDO IL NUMERO UNO

**UNA SFIDA SENZA EGUALI.** SOLO SUPER NINTENDO TI DÀ TUTTO QUESTO. E SOLO GIG TI ASSICURA CHE SIA IL SUPER NINTENDO ORIGINALE, CON LA GARANZIA TOTALE, LE ISTRUZIONI IN ITALIANO E LA POSSIBILITÀ DI ENTRARE A FAR PARTE DEL MITICO CLUB NINTENDO, RICEVERNE LA RIVISTA E CHIAMARE LA HOT LINE PER AVERE TUTTE LE INDICAZIONI CHE VUOI.

|                          |           |  |               |
|--------------------------|-----------|--|---------------|
| Velocità Centrali (MHz)  | 16,66     | Altezza schermo (pixel)                        | 224x448       |
| Memoria RAM              | 128 K     | Altezza schermo e righe di scorrimento         | 128           |
| Spazio disco (Megabit)   | 8 megabit | Altezza massima righe di scorrimento per frame | 32            |
| Substrato di colori      | 354       | Altezza massima degli oggetti in movimento     | Attuale       |
| Numero di colori a bordo | 33.768    | Sequenza                                       | 4 1/2 V. Digi |

VERSIONE PAL



STREET FIGHTER II



SUPER SOCCER



SUPER TENNIS



F-ZERO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

# NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

## UNA SFIDA CON IL NUMERO UNO

IN TUTTO IL MONDO, NINTENDO È IL NUMERO UNO, IL PIÙ AMATO, IL PIÙ INVIADATO, IL PIÙ GIOCATO. E CON SUPER NINTENDO, LA CONSOLE SUPERCOMPATTA, QUESTA SUPREMAZIA DIVENTA DAYVEDO INRAGGIUNGIBILE. PER QUALITÀ DI GIOCO E PER L'EFFICACIA DELLE SOLUZIONI TECNOLOGICHE ADOTTATE, IL SUPER NINTENDO, È GIÀ DIVENTATO IL NUOVO TERMI-NE DI PARAGONE.

## UNA SFIDA TRIDIMENSIONALE

ESCI DAL GIÀ VISTO ED ENTRA NEL MONDO TRIDIMENSIONALE DELLA GRAFICA SUPER NINTENDO. PIÙ PIXEL, PIÙ PRECISIONE, PIÙ PROFONDITÀ. GUARDA, NE RIMARRAI AFFASCINATO. PIÙ VALD, NON MI SCARAI AD ACCONTENTARTI DI BIENTE DI MENO.

## UNA SFIDA CON PIÙ SPRITES

CON 128 SPRITES IN MOVIMENTO SUPER NINTENDO NON SFIDA SOLO LA TUA ABILITÀ, MA ANCHE LE LEGGI DELL'ELETTRONICA MISURATE CON LUI. SCOPRIRAI CHE È PIÙ VELOCE DELLA BANTASIA.

## UNA SFIDA A 32.768 COLORI

L'UNIVERSO SUPER NINTENDO HA PIÙ COLORI DI QUANTI TU POSSA IMMAGINARE. ACCENDILO, SCOPRIRAI CHE IN UNA SCENA PUÒ FARTENE VEDERE FINO A 254 CONTEN-TO. PENAIRAMENTE. GIOCA E CAPIRAI COSA VUOL DIRE.

## UNA SFIDA SOTTO CONTROLLO

RACCOGLI LA SFIDA CON IL NUOVO CONTROLLER A TASTI CHE TI CONSENTONO INFINITE OPZIONI DI GIOCO, DI MENU, DI MOVIMENTI, DI SCINTRE, IN UNA SCATA LA COMANDI DALLE STRAORDINARIE DUALITÀ ERGONOMICHE.

## UNA SFIDA INFINITA

CON SUPER NINTENDO RAI IN WEGALO IL NUOVO SUPER MARIO WORLD CON LA POSSIBILITÀ DI SPINGERTI FINO A 96 LIVELLI, 96 VIAGGI DA PERCORRERE TRA DIFFICOLTÀ E IMPREVISTI, PER UNA SFIDA CHE NON CONOSCE MAI FINE.

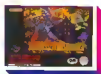


# Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO



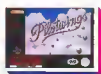
SUPER R-TYPE



SUPER GHOULS 'N GHOSTS



SIM CITY



PILOT WINGS

0 NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO

# ZZAP! INCONTRA

Ultimamente le nostre testate hanno puntato ad un'effettiva partecipazione alle fiere più importanti del settore, per incontrare il suo pubblico ed allargare i loro orizzonti. Dopo Sim, Smau e Multimedia...

## GIOKANDO '92

Effettivamente, la manifestazione di cui parliamo non è la più famosa del settore, ed anche la partecipazione del pubblico è stata largamente più contenuta delle precedenti. Tuttavia, da un punto di vista espositivo, si è trattata di una fiera molto interessante, nella quale tutti i redattori hanno rivissuto gli anni della loro infanzia, ed hanno avuto la possibilità di vedere quei marchingegni da modernariato quali juke boxe d'epoca e flipper ormai introvabili altrove. Ciò che colpiva della fiera, era il suo allestimento, davvero ottimamente organizzato in ogni particolare. Purtroppo, poco valorizzato dalla posizione della fiera medesima: a mezzo chilometro dalla stazione metropolitana di Precotto. In ogni caso, gli stand presenti erano di un certo rilievo. C'era la Editrice Giochi, che presentava la sue ultime creazioni, quali Futurisiko!, Colpevole, Monopolino, e naturalmente la nuova versione aggiornata di Dungeon & Dragons. Nell'attesa che ci arrivi il materiale per una più completa recensione dei

medesimi, mi limito a descriverveli un po' uno ad uno: **FUTURISIKO!** è una versione più moderna del famoso cult-game di strategia "Risiko!", nel quale la mappa di gioco è stata aggiornata graficamente, e presenta ora un plausuro suddiviso in 36 grandi paesi. Lo scopo del gioco è quello di conquistarne almeno 22, e non sarà facile nemmeno per il più accanito esperto di Risiko!. Qui, infatti, le strategie sono notevolmente cambiate e tut-



to ciò che, in passato, poteva costituirsi utilissimo al fine di vincere la partita, può ora rivelarsi controproducente. **COLPEVOLE**, invece, è un intrigante gioco di investigazione: centinaia di casi diversi possono essere brillantemente risolti dai giocatori, in un'atmosfera tipica dei gialli dell'immortale Agatha Christie. Su **MONOPOLINO** non c'è molto



da dire, è semplicemente una versione più infantile del classico dei classici: il monopolino. Anche qui dovrete guadagnarvi la città, ma coi personaggi di Walt Disney è certamente stata aggiunta una positiva nota di humour, forse l'unico grande assente del monopolino originale. Monopolino non è un esperimento unico, ma è solo il primo di una serie di riadattamenti ad un pubblico più giovane dei grandi classici della nota casa editrice. Ma passiamo ora al titolo più atteso: il remake di **Dungeon & Dragons**. Essenzialmente, questa nuova versione, non è che un provvidenziale aggiornamento della precedente, sono state aggiunte delle nuove regole, ma perfettamente compatibili con le precedenti: ciò implica che chi è abituato a giocare con la vecchia scatola, può farlo anche con la nuova, nello stesso modo. Per il resto, delle importanti aggiunte sono rappresentate da alcune schede integrative, messe lì apposta per fornire quante più informazioni possibile sul gioco e sui personaggi. Questo perché l'età media di chi si avvicina

1- Paolo che gioca con i suoi coin...

2- In gruppo davanti ad un Wurflitzer, un mito tra i juke box

3- Paolone e BDM davanti ad un pezzo della loro infanzia: i giochi Ravensburger





# IL SUO PUBBLICO

non solo!

GDR si è notevolmente abbassata, e si aggira ora al di sotto dei tredici anni. Matematica, dunque, una modifica che non compromette assolutamente nessuna peculiarità del gioco originale, anzi che può risultare gradita a tutti: maggiore semplicità e più chiarezza.



Per il resto, abbiamo potuto crogiolarci nei ricordi con i mitici giochi "cervellotici" della Ravensburger, abbiamo sbaragliato qualche record ai coin op presenti in fiera, e abbiamo cercato come al solito di sabotare lo stand dello studio Vit, posto, come al solito, accanto al nostro. Una cosa, però, era certa: il nostro stand è quello che ha raccolto intorno a sé il maggior numero di visitatori, anche grazie al-



la disposizione delle macchine da gioco, ereditata dalle precedenti esperienze al Sim ed al primo Smau. Con noi erano un C64 (sul quale giravano un capolavoro immortale come Microprose Soccer, J. Kahn Squash, e l'irrigante Super Monaco GP), un Super Famicom con Mario Kart Race e Street Fighter II, un Megadrive con tanto di Alien III e Predator 2, ed un PC 386 corredato da qualche gioco dimostrativo. Non mancano i simpatici aneddoti quali i Bovas che rincorrevano le visitatrici con la pistola ad acqua, Jack che minacciava i bambini con una trave presa chissàdove, e l'immane figuraccia di gruppo grazie all'immane karaoke. Detto questo, non posso fare altro che lasciare alle foto gli ulteriori commenti, e parlarvi di un'altra fiera.

## EXPO LIVE

Anche se una fiera basata sul mondo del teatro, della musica, e dello spettacolo in generale, non ha molte attinenze con le tematiche generalmente affrontate da Zzap!, abbiamo comunque fatto una capatina anche all'Expo Live, dove abbiamo preso i contatti per l'angolo del Karaoke di questo mese, ed abbiamo potuto ammirare il mondo delle scene dietro le quinte. Non mancavano i dibattiti quali "Orientamento dello spettacolo in Italia negli ultimi 10 anni" e via dicendo, ma qui sconfineremo. Per il resto, erano di sicuro interesse gli impianti per la creazione di immagini in movimento con cannoni laser e le altre apparecchiature per discoteche e teatri vari.

## Jack VS Dave CHI E' IL PIU' TRUCE?

Lasciamo a voi la decisione: è più cattivo e spaventoso Davide o Giancarlo? Noi vi lasciamo con l'angoscioso dubbio, tanto da noi regna una sola sicurezza: nessuno dei due è cattivo, ma sono entrambi spaventosi. A buon intenditor...



## LUCCA 1992

Come avevamo annunciato lo scorso numero ecco lo speciale sulla fiera del fumetto che si è svolta a Lucca, nei giorni dal 25 ottobre al 1 novembre 1992. Purtroppo però, non siamo riusciti a fare la nostra intervista a Fabrizio della Yamato, a causa della troppa calca presente durante la fiera, ma non vi preoccupate perché la troverete sicuramente in uno dei prossimi numeri.

Le novità presenti erano molte, ma come già detto la grande massa di gente presente, ci ha impedito di prendere visione di tutto quello che c'era presente, ma, praticamente, tutto quello che ci eravamo prefissati (tranne l'intervista a Fabrizio) di vedere, siamo riusciti a vederlo.

Iniziamo con Granata Press, uno degli stand presi letteralmente d'assalto dai presenti (anche da noi, ovviamente), c'erano tutte le testate di questa casa, che per prima ha rischiato nel tradurre i manga (fumetti) giapponesi, nella nostra lingua, e si presenta a noi con nuova grinta, infatti ha

4- Raffaele mentre fa piangere in due dei ridere tutti i presenti con "Il cielo in una stanza"

5- Karaokeando tutti insieme...

praticamente rinnovato MAN-GAZINE, il cui formato passa da 96 a 128 pagine con un supplemento a colori, dedicato in questo primo numero della nuova forma al grande e mitico GUNDAM, mentre per quanto riguarda i manga, continuano quello di sempre, con l'aggiunta di Patlabor e Ranma 1/2. Anche ZERO, la loro prima testata si arricchisce di nuove storie: GUNHED, mini-serie definita come

dire il grande autore di GUN-DAM, e OUTLANDER, una serie fantascientifica in alcuni punti umoristica, a in altri d'azione, veramente bella, soprattutto per le gigantesche astronavi viventi (ovvero: esseri biomeccanici, formati da una parte di macchina e da una parte di essere vivente), due serie che non dovrebbero mancare nelle collezioni di chiunque si appassioniato di manga.

Sul fronte video, Granata Press, si difende anche qui molto bene, pubblica infatti ogni due mesi nella collana Z VIDEO, le avventure di lui, Ken il Guerriero; nella collana MANGA VIDEO, il primo OAV dei Cavalieri dello Zodiaco (recensione sullo scorso numero); il primo OAV di DEVILMAN (recensione a definire), e per natale, un regalo molto gradito, il lungometraggio d'animazione (molto lungo, circa 120 minuti), con il film di Ken il Guerriero (dov'è, lo voglio: N&BDM).

Infine, come casa editrice, ha appena distribuito due libri, uno il World Illustration of Gundam, in collaborazione con la casa che ha diritti di Gundam in Giappone, la SunRize; e il libro su ICZER ONE, mini-serie basata sui combattimenti di una cyborg contro i soliti che vogliono conquistare il nostro pianeta.

Prima di passare ad altro, vorrei ringraziare la Granata Press, Nipponia-Centro cultura Giapponese, la Yamato, la Hobby fiametto, e Hunter per la collaborazione che ci hanno dato e per la simpatia con cui ci hanno accolto.



capo-

lavorò (sono completamente d'accordo) di Kia Asatuya, e SPRIGGAM, altra miniserie, ambientata nel prossimo futuro, che vedrà l'uomo combattere contro esseri (stranamente) umani, ma con delle armi biogenetiche, atte ad aumentare la forza di un uomo e altre belle cose.

Continua la Saga di DEVILMAN, l'uomo diavolo, una delle più belle storie horror mai concepite dal grande maestro Go Nagai (a per chi non lo sapesse Goldrake, Mazinger e famiglia bella sono tutti di sua invenzione).

Il grande Kenshiro (Ken il guerriero), ha finalmente avuto una rivista tutta dedicata a lui, Z Compact, in edicola ogni 15 giorni; e la stessa sorte hanno avuto i Cavalieri dello Zodiaco (Saint Seiya), solo che loro per il momento escono ancora come testata mensile.

Infine, Granata Press, ci propone mensilmente anche i manga di MAZINGA Z, di HOROBI, BLACK MAGIC, e ogni tanto anche due speciali, uno su VENUS WARS, disegnato da colui che ha dato origine a una leggenda, e vale a



6- un nostro amico alla Hobby Fumetto

7- Ed ecco i nostri amici della Yamato Video.

8- Uno degli stand più affollati: Granata Press

9- Una parte del materiale raccolto.

Passiamo ora a Nipponia; forse lo stand che più di ogni altro è stato preso d'assalto dai visitatori (per fare le foto e prendere un po' di materiale abbiamo dovuto combattere una buona cresta), espongono infatti solo oramai proveniente dal Giappone: manga, modellini (soprattutto di GUNDAM e C.), videocassette in lingua originale, poster, Stagiki (piccoli quadretti plastificati), e CD con le colonne sonore di tutti i nostri personaggi preferiti.

Nipponia è, per tutti coloro che abitano a Milano, il modo migliore per avvicinarsi al



8

Giappone, infatti è un negozio aperto al pubblico, con vendita di tutto il materiale sopra descritto, in lingua originale, con tutti gli OAV che non potremo mai vedere, e si trova in via E. Muzi, ang. M. Gioia 77, un saluto cordiale ad Alex e Jimmy.

Anche in Yamato la calca era molta, però lo stand era leggermente decentrato rispetto a tutti gli altri, e quindi abbiamo potuto avvicinarci più agevolmente, per tutti i fans di Lamù, è stato presentato il se-



condo di film di Lamù per la collana Yamato Video, Beautiful Dreamer, e oltre a quello presente al gran completo tutta la collana di videocassette della Yamato (che potete vedere ritratte in foto), inoltre anche qui vendita di CD, modellini (abbiamo trovato anche il modellino di Godzilla (dov'è, voglio anche quelloooo NdBDM), ecc (per chi non lo avesse il negozio di Yamato si trova a Milano, in via Lecco 2). Per quanto riguarda i CD e i Laser Disk, la parte del leone la faceva Hunter, che esprimeva praticamente tutta l'attuale produzione giapponese esistente (infatti abbiamo cucuto ben tre CD di Ken il Guerriero, (dove sono, ormai sono d'obbligo voglio anche quelli! NdBDM), oltre ad una notevole collezione di manga, tra cui quello di Lupin III.

Anche la Hobby Fumetto si difendeva molto bene, con una disponibilità di poster da fare impressione, una caterva di stagiki, e molto altro. Inoltre li abbiamo beccati a leggere Zzap! in uno dei rarissimi momenti di calma. (A loro va un ringraziamento particolare perché hanno dovuto sopportarmi per circa un'ora, ora in cui gli ho rotto le scatole per un poster, che poi mi hanno dato, grazie).

Anche la Star Comics, presentava con le sue prime due riviste dedicate al manga, e cioè Kappa Magazine, con i manga di: 3x3 occhi, le avventure di Ob mia Deal, e infine Squadra Speciale Ghost, ambientato nel futuro, che vede le avventure di uno speciale corpo di polizia, formato da una parte di esseri umani con parti biomeccaniche, e da dei cyborg veri e propri.

Altra rivista della Star Comics è STARLIGHT con il manga di ORANGE ROAD, che noi qui in Italia conosciamo come "E' quasi magia Jonny", andato in onda sulle reti Fininvest, quindi non dilungheremo più di tanto.

Questo è tutto per quello che riguarda le cose ufficiali, mentre nelle voci di corridoio, è un altro paio di maniche, in-

fatti sembra che sia di prossima pubblicazione niente meno che il manga di GUNDAM, e quello di Video Girl AI, ma per maggiori informazioni consultate il box che compare da qualche parte dell'articolo.

Prima di chiudere vorrei nuovamente ringraziare tutti coloro che hanno collaborato per la buona riuscita di questo articolo, e tutti coloro che con la loro simpatia ci hanno aiutato a Lucca, nella nostra raccolta di materiale.

Se per caso avete qualche richiesta particolare, oppure volete qualche informazione su

delle serie animate, o dei film, scrivetecelo, e noi faremo (correggo, Massimiliano Cozzi farà NdP) di tutto per potervi accontentare.



10 - ... è una lingua di riviste!

## Novità e voci di corridoio

**T**enetevi forte ragazzi, i nostri amici della Yamato Video, non contenti di averci proposto capolavori come il secondo film di Lamù, o il superkolossal di Macross, sembra che ci stia per offrire il seguito di quest'ultimo. Infatti in Giappone è in fase di pubblicazione il continuato della superfortezza, con il titolo di Macross II, è una miniserie formata da 6 episodi di 30 minuti circa l'uno. Noi non vediamo assolutamente l'ora, se questa notizia è vera.

**R**imandando in tema di Macross, vi informiamo che esiste un box contenente 3 CD, con la colonna sonora della serie televisiva, quella del film, e tutte le canzoni di Lynn Minmay, che in Giappone è considerata una star, come da noi è considerato una star Elton John.

**N**ovità anche in casa Fininvest. Pare. Sembra che abbiano preso i diritti per il primo, il terzo e il quarto film di Lamù, e si preparano a pubblicarli nella collana Bim Bum Bam Video. Speriamo bene, per quello che riguarda la censura e il doppiaggio (o per i nomi: che non li ribattezzino davvero Lilli e Gustavo NdP).

**A**ncora novità in casa Fininvest. Dopo averci regalato un capolavoro come «Fushigi no Umi no Nadia» (Nadia del meraviglioso mare - in Italia «il mistero della pietra az-

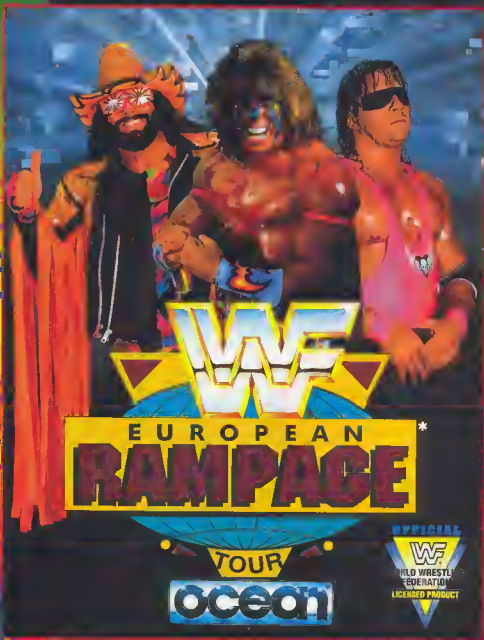
zurra»), anche se censurato largamente, sembra, che abbiano messo le mani sul film. Riusciremo a vederlo in versione integrale? Dopo averlo visionato in lingua giapponese, diciamo proprio di no. Consolidiamo del fatto che sarà, tuttavia in una lingua più commestibile.

**A**ltre novità in casa Yamato. Dopo aver rilevato dalla Logica 2000 i diritti per i film di Cobra e Golgo 13, sembra che abbiano rilevato anche quelli per i due film di Lupin III, precedentemente editati nella collana Cartoons Collection della Logica. Infatti per natale (se le voci che corrono sono giuste) potremo tornare a vederli il film capolavoro «Il castello di Cagliostro», premiato a Cannes nel 1979. Il film sarà completamente ridoppiato, per poterci offrire il meglio, con la colonna sonora, finalmente in stereofonia.

Per «la pietra della saggezza», non è stato ancora deciso, a quanto pare, il piano di pubblicazione.

**C**ontinuiamo in casa Fininvest. La serie televisiva di Ramma 1/2, dovrebbe essere in fase avanzata di doppiaggio (e di megacensura). Pare infatti, che la Fininvest, sia riuscita a mettere le mani anche sull'ultimo capolavoro della principessa dei mangia, Rumiko Takahashi (che per chi non lo sapesse, è la mamma di Lamù e di Cara dolce Kyoko). Speriamo bene.

ANCORA UNA VOLTA, LE **SUPERSTARS**\* DI **WWF**\* SI SONO DATE APPUNTAMENTO PER IL **GRAND EUROPEAN RAMPAGE**\* TOUR.



UNISCI AI TUOI IDOLI PREFERITI: **HULK HOGAN**,\*\* **ULTIMATE WARRIOR**\* E MOLTI ALTRI SUI RING DI TUTTA EUROPA E AFFRONTA TEMIBILI SQUADRE GLIALI I **NATURAL DISASTERS**\* E I **NASTY BOYS**\*, OSSERVALI SUL RING E SEGUILI NEL MATCH FINALE IN MADISON SQUARE GARDEN A NEW YORK CITY.

TESTA LA TUA FORZA E LA TUA ABILITÀ. COLLABORA CON IL TUO COMPAGNO DI SQUADRA PER CONQUISTARE L'AMBITO TROFEO DELLA VITTORIA: **THE EUROPEAN RAMPAGE**\* TAG TEAM TITLE!

|              |                  |
|--------------|------------------|
| <b>C64C</b>  | <b>L. 29.900</b> |
| <b>C64D</b>  | <b>L. 29.900</b> |
| <b>AMIGA</b> | <b>L. 49.900</b> |
| <b>PC</b>    | <b>L. 49.900</b> |

**LEADER**  
DISTRIBUTION

# LETHAL WEAPON

(ARMA LETALE)

C64  
AMIGA  
PC



ocean<sup>®</sup>

LEADER  
ENTERTAINMENT

LETHAL WEAPON: CHARACTERS, NAMES  
AND ALL RELATED INTELLECTUAL PROPERTY  
© 1988 MCA, INC. © 1988

● Si trasforma in un razzo missile con circuiti di mille valvole, tra le stelle sprinta e va. Man-  
gi libri di matematica, inselate di cibernetica...

NES OCEAN

# ROBOCOP 3

## M

aaa chi è?  
Maaa chi è? E'  
forse Ufo robot  
o Gundam?  
Magari è Jeeg  
robot d'acciaio?

No, non ci siamo (chi ha detto  
Mazinga?) è l'incredibile unico  
e ultra-rognato Robocoppo!

Dopo tanti tentativi ci  
siete arrivati, il gran-  
dioso Robocop è tor-  
nato sugli schermi del  
nostro amato NES  
per stupirci con una nuova  
e alquanto esilarante  
avventura. Sincera-  
mente non sono riusci-  
to mai a capire per que-  
le motivo la critica di  
tutto il mondo ha giudi-  
cato la serie di Robocop  
come violenta e grave-  
mente nociva per la psi-  
che umana (sul "violenta" pos-  
so anche non essere d'accordo.  
Certamente, però, è nociva  
NdP) (seee, dovevano venire  
qua in redazione durante il  
giorno di chiusura di Zzap!), a  
mio parere Robocop è l'androi-  
de più sfigato dell'universo (a  
livello di Astro-Ganga). Nel  
primo lungometraggio le cose  
andarono così: l'agente di poli-  
zia Murphy venne assegnato  
alla sezione criminale di Old  
Detroit e proprio durante la  
prima missione fu così fortu-  
nato da essere farcito di piom-  
bo peggio di un bigné alla cre-  
ma!!!

L'OCP, una multinazionale  
che si stava occupando della  
costruzione di Delta City  
(New Detroit), decise di rom-  
pere l'anima al povero  
Murphy anche dopo morto,  
trasformandolo in Robocop, il  
difensore della legge. Presero

quello che rimaneva del suo  
corpo (più o meno un mignolo.  
Ma vivo. NdP), lo schiaffarono  
dentro un tutone di titanio  
rinforzato al mercurio e gli in-  
serirono tre direttive che non  
sto a ripetervi perché ormai le  
sanno pure i muri. Ma il povero  
Robocop non immaginava  
che gli era



stata ag-  
giunta una quarta direttiva  
che gli impediva di ribellarsi  
all'OCP, quando scoprì che la  
società voleva speculare su  
tutto lo speculabile e tentò di  
ammanettare il direttore della  
suddetta multinazionale, si  
trovò impossibilitato nei movi-  
menti; a questo punto venne  
massacrato da un gigantesco e  
cattivissimo ED-  
209 (a mio parere il  
vero protagonista). Fine del primo film,  
infatti il resto vede  
Robocop che vince  
ammazza i cattivi,  
quindi non mi pare il  
caso di starne a par-  
lare.

Nel secondo film  
l'OCP decide bene di  
creare un nuovo Ro-  
bocop chiamandolo  
molto originalmente  
Robocop 2 (un mito!)

che do-  
vrebbe sostituire quel disgri-  
aziato di Robocoppo che non fa-  
ceva altro che andare a rom-  
pere le scatole alla sua ex-mo-  
glie (voci incontrollate dicono  
sia un battipanni elettrico).  
Intanto un gruppo di studiosi  
dell'OCP prendono il nostro  
amato bidone e lo trasformano

A in una specie di idiota  
ambulante aggiungen-  
dogli qualche centi-  
naia di nuove direttive,  
facendo in modo  
che perfino i bambi-  
netti di 4 anni lo  
prendano in giro nei  
modi più umilianti.  
Naturalmente finché  
c'è vita c'è speranza,  
il lattinone ambu-  
lante, saputo che  
l'unico modo per  
tornare normale è  
quello di collegarsi

ad un fantastiliardo di Volt, si  
attacca a un palo della luce;  
inutile sottolineare che torna  
normale. Fin qui niente di  
strano, ma è alla fine del film  
che lo spirito demenziale pren-  
de vital L'uomo di metallo de-  
cide di affrontare il suo suc-  
cessore che tra l'altro va matto  
per una specie di droga chia-  
m a t a

A- Robocoppo  
schiacciato da  
una bambine

B- I Verdi che  
vogliono ricie-  
rere la lattine,  
e lendono un  
aggiuto al mi-  
tico polliotto-  
ne di tolia





**NUKE** (non so perché, ma ho come una sensazione di Deja-Vu). Il combattimento dei due è alquanto ridicolo, infatti Robocop 2 ha come cervello quello di un pazzo criminale e quindi decide di rullare kartoni a tutto spiano usando Robocop come valvola di sfogo (vi lascio immaginare come lo concia...). Purtroppo anche qua, il finale viene tragicamente rovinato e la vittoria spetta ancora una volta a quel mutante di Robocoppo (maledetto!!!).

**N e l** terzo film invece non succede un bel pipperero (©1992 Elio e le Storie Tese), anche perché non è ancora uscito e chissà tra quanti millenni uscirà, in ogni caso la trama dovrebbe essere a livello degli altri lungometraggi, ovvero molto scema! Vi posso fin da ora anticipare, che tra le tante trovate, vedrete il carciofone metallico (non so se avete notato che durante tutta la recensione l'ho preso abbondantemente per i fondelli) alle prese con un nuovo beota d'acciaio che pretende di essere un

Se sperate che vi dica che Robocozzo 3 gioco vi sbagiate di grosso; primo la grafica sarà anche bella per un NES ma è comunque molto monotona, secondo la giocabilità è alquanto scarsa a causa della elevata difficoltà e della platezza di gioco, terzo io non sopporto più Robocop e qua trovi la gioia, cinque inate il fiume, seeeee (quiz musicale del mese)...

Tralasciando disquisizioni varie non posso consigliarvi al 100% questo gioco, in particolare se cercate un platform divertente, se invece siete dei fan accaniti di Robocop (non ci provate nemmeno) forse potreste divertirvi comunque.



**Ninja** (oddddddio! Un ninja con la stessa agilità di Robocop. E' come dire una Ferrari col motore della cinquecento... NdP), senza dimenticare il nuovo Buster-Pack con cui sfreccerà nei cieli di Delta City (spero che si sfracelli su qualche grattacielo) e un nuovo Mega-Bazooka la cui potenza è alquanto discutibile.

**G-** Robocop in un momento di intimità: mentre mangia l'omogenizzato al silicio

**D** e adesso Mirko (nei panni di Robocop nel gioco, di SDM nella recensione, a di un beota nella vita) cadrà nell'acido, dopodiché verrà crivellato di proiettili dal signore là in alto, ed infine verrà spiacciato dalla pressa a destra.

**E** clinkete clinkete...

## PRESENTAZIONE 89%

Grande musica iniziale e parecchie opzioni selezionabili.

## GRAFICA 75%

In generale disegnata bene, ma un po' monotona.

## SONORO 83%

Molto bella la musica iniziale e carine quelle del gioco.

## APPETIBILITA' 78%

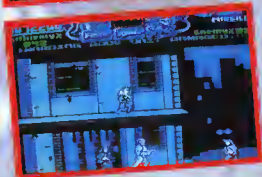
Parecchio difficile...

## LONGEVITA' 69%

...e parecchio monotono.

## GLOBALE 51%

Compratevi Megaman 2, che è mooolto più bello!





NES OCEAN

# LEMMINGS

**E** dopo Emanuele e sua sorella, Max e Luca Reynaud, Davide e Silvia, un'altra coppia celebre entra a far parte della redazione di Zzap! Giancarlo Albertinazzi e la sua ragazza Cristiana!! (Mi domando dove andremo mai a finire: ormai questa è una rivista a conduzione familiare... NdP)



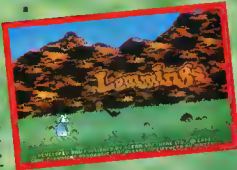
TM

- a) Siamo a Lemmingwood, città roditrice del cinema!!
- b) la situazione ad inizio schermo
- c) ma da dove saranno mai sbucati fuori tutti 'ati omni?
- d) ecco a voi i vigili lemmings
- e) incredibile: passerete gli anni più belli della vostra vita prima di passare questo livello.
- f) ecco i lemmings che corrono a farsi inghiottire
- g) vedete quel marchingegno in mezzo alla foto? Provate a farci passare i vostri preziosi omni...

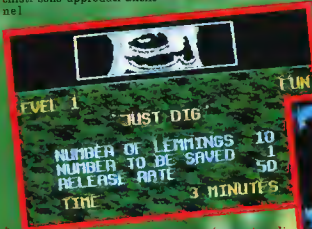
# E

bbene sì: l'hanno fatto. Ora questo stupendo gioco è stato convertito anche per NES. Già vedo gli occhi sgranati dei numerosissimi possessori di questa console, che stanno leggendo questa recensione con meraviglia e stupore. No, non preoccupatevi, non è un sogno: finalmente i verdi omni che hanno fatto impazzire, e stanno facendo impazzire, la maggior parte dei videogiochisti sono approdati anche nel

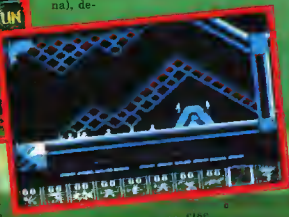
mondo del Nintendo Entertainment System. Chi di voi non ha mai sentito parlare delle gesta di questi carinissimi esserini nelle più recondite caverne del sottosuolo? Come, tu non li conosci? E allora ti accontento subito. Tutto iniziò quando la calma e pacifica tribù dei LEMMINGS



che, diciamo, non è proprio il posto ideale per questi esserini. Una tale ingiustizia non poté però essere tollerata dal C.S.M. (Consiglio Superiore della Magistratura?,ndP), Consiglio Superiore della Magia, il cui presidente, il vetusto Mago Merlino (proprio lui in persona), de-



(parente di quella dei Puffi, ndGK) venne colpita da un terribile incantesimo; uno stregone crudele (parente di Gargamella, ndGK), invidioso della loro vita felice, decise di condannarli a vivere nelle viscere dell'inferno



insieme con i suoi consiglieri di istituire la carica di "protettore dei LEMMINGS". Il compito del protettore era però molto oneroso: si tratta-





va di andare dai LEMMINGS e, caverna per caverna, aiutarli a ritrovare la libertà. Detto così potrebbe anche sembrare semplice, ma le magie a disposizione del protettore erano limitate e non sempre tutte a disposizione, e ciò a causa delle diverse strutture delle caverna. Inoltre il malcapitato doveva guidare gli omini completamente, perché i poverini erano così spaventati e shockati da muoversi in fila senza sapere

dove andare (ma che shockati, erano shokki NdP). Potete immaginarvi che nessuno certo si era offerto volontario per aiutarli; così fu tirato a sorte col me-



todo della pagliuzza. Indovinate chi prese quella più piccola (the sbortest straw, ndGK)? Proprio voi!!! Così ora vi trovate a

dover "pilotare" i vostri amichetti attraverso entri tetri (mamma che gioco di parole!!!) - bui, armati del vostro buon senso e della vostra abilità. Non mi resta quindi che dirvi: "In bocca al lupo!!!" (crepi!!!) e lasciarvi al commento.

Allora, questo è uno dei miei giochi preferiti e non voglio lasciarmi scappare l'occasione di osannarlo quanto merita. Comincio col dirvi che la grafica è a dir poco stupenda (guardate come svolazzano i capelli dei LEMMINGS quando si arrampicano!) e così pure il sonoro (potete pure scegliere se ascoltare i bip funzionali oppure una nota melodica). Prima di provare la versione per NES, avevo passato ore a giocare a quella per PC e devo dire che le differenze sono proprio poche: manca solo la mappa della caverna (senza ovviamente tener conto della grafica differente). Vorrei lasciarvi con un appunto personale: compratelo, altrimenti vi mangerete le unghie per non averlo fatto!!!!



Qualcuno di voi si era lamentato, in occasione del numero precedente, perché invece di "recensione", ho scritto "redenzione". Bhè, a mio parere una recensione, al di là del suo contenuto, serve solo ed esclusivamente a illustrare il nesso del pensiero utopico del recensore. Chi legge una recinzione vuole assurgere alle più elevate vette della conoscenza in campo videoludico. Per questo il recensore scrive una remissione; per accontentare il lettore, che non vuole altro che una ritorsione. E adesso che ho finito tutte le assonanze con la parola "recensione", passiamo al commento vero e proprio. Bene, Lemmings è uno dei giochi più osannati e giustamente più famosi della storia, ed è meraviglioso praticamente su tutte le macchine. Poteva non esserlo sui NES? Certamente no, anzi, sembra quasi incredibile come i programmatori siano riusciti a riprodurre tutto il feeling che aveva tre anni fa sui 16-bit.



Compratelo!

## PRESENTAZIONE 85%

Carine le schermata iniziale e le opzioni di gioco sono quelle giuste. E poi che dire...Si presenta de sè.

## GRAFICA 97%

Proprio ben riuscita: quasi un capolavoro su NES!!!

## SONORO 98%

Mi è piaciuta molto la musicchetta e gli effetti sono molto efficaci (sentirete che belle esplosioni, ndGK) (sei sempre il solito sadico, ndCRY)

## APPETIBILITA' 97%

Veramente sconvolgente la voglia di giocarci!!!

## LONGEVITA' 98%

Che dire: una caverna tira l' altre!!!

## GLOBALE 95%

Sinceramente non me la sentivo di dargli di meno: è troppo fortell!



NES OCEAN

GB OCEAN

# THE ADDAMS FAMILY

**N**

on ne posso proprio più! Oggi, che è sabato, la prof. ci ha piazzato un bel compito di analisi matematica che, senza esagerare, è stato massacrante!! Provate voi a stare per più di tre ore su una funzione "spacca-cervelli", e su altri due esercizi da panico; ne uscirete con un'accozzaglia di cellule cerebrali sparse per la vostra scatola cranica, senza ordine né logico né anatomico, al posto



del vostro delicato cervellino. Quindi in queste condizioni mi sono recato in redazione con Paolone, che non stava (e non sta ancora adesso, ndGK) certamente meglio di me (essendo mio compagno di corso ha dovuto passare anche lui parte del suo tempo prezioso su quel maledico compito). Così nel marasma che regna sovrano nel Megaramadio sono riuscito a scova-



re una cartuccia per NES, che mi era già stata affidata all'inizio del mese del nostro, dall'ormai completamente fuso caporedattore: era la cartuccia di "THE AD-

DAMS FAMILY". Preso da un impeto di senso del dovere (le mie ciabatte sul muso. Molto convincente come impeto. NdP), ho riordinato in qualche modo la mia "materria grigia" e ho infilato la cartuccia nel NES, pronto ad affrontare qualsiasi dia-



voleria. Ed eccomi alla guida di un indomito Gomez, che salta da una piattaforma all'altra in cerca di bonus e di una via d'uscita per passare livello. Ma cosa dovrà mai fare Gomez, oltre che cercare di non farsi beccare da mostri, fantasmi ed affini? Niente di più prevedibile: deve salvare la sua amata Morticia, che è stata rinchiusa in una buia stanza del te-

A: Eccovi la tomba del caro prozio Gargula Khan....

B: A cosa servirà mai questa quel caplo appeso all'albero?

C: Ed ecco al secondo piano un tipico passatempo degli Addams: stire con le gambe fuori dalla finestrella!

D: Toot Toot C'è nessuno in casa?

E: Gomez, cosa fai sbircio?

F: Volare oohi oohi Cantare ohi ohi ohi ohihi

## VERSIONE NES

Eccomi qui, pronto per commentarvi la versione per NES. Devo dire che, ispirato dalle referenze del "soggetto", mi aspettavo qualcosa di veramente avvincente e di...stravagante!! Purtroppo sono stato deluso: si tratta un normalissimo platform, abbastanza divertente, ma non è niente di speciale. Comunque nel complesso è realizzato discretamente, la grafica è funzionale e nella media, mentre lo scorrilo è dignitoso; molto carino invece il sonoro, che riproduce le tipiche melodie della nota serie televisiva. Un consiglio: fate molta attenzione alle schermate iniziali sulle quali appaiono alcuni messaggi, perchè vi saranno utili per finire i livelli. Tutto sommato non mi è dispiaciuto tanto, anzi ci ho giocato volentieri; quindi il mio giudizio è positivo, ma non esagerato.





tro maniero Addams. Non che Morticia si trovi male in casa sua, ma (se avete visto il film omonimo lo sapete già) il caro zio Fester, dopo aver perso la memoria e sotto l'influenza di una malvagia psicologa, è riuscito ad appropriarsi delle proprietà degli Addams per impossessarsi del tesoro nascosto nelle grotte sotto la villa. Un piccolo particolare: avendo perso la memoria Fester non sa più come arrivare al tesoro. A questo punto vi chiederete: "Cosa c'entra Morticia?". Senza raccontarvi tutto il film, vi dirò semplicemente che è stata rapita, insieme con gli altri membri della famiglia, per volere della truce psicologa, nella speranza che la affascinante signora Addams le riveli la

strada che porta all'inestimabile tesoro di famiglia. Per quanto riguarda il gioco, è un normale platform con vari livelli di gioco, alla fine dei quali salverete un vostro caro; è abbastanza divertente, ma niente di speciale. Se volete ulteriori notizie, come al solito, leggetevi il commento.



#### VERSIONE GAME BOY

Devo dire che mi è piaciuta più la versione per questo bel portatile che quella per il NES, anche se non sono molto diverse. La differenza principale sta nel fatto che il Gomez "a cristalli liquidi" ha un'opportunità in più rispetto al suo gemello "a colori": può blastare i suoi nemici con un'arma, senza essere obbligato a saltare sulle loro teste, correndo così il rischio di farsi beccare. Per quanto concerne grafica e sonoro, le caratteristiche tecniche del nostro GB sono state ben sfruttate, anche se lo scrolli lascia molto a desiderare (come al solito, direte voi). Personalmente ve lo consiglio, soprattutto se amate il genere "platform".



#### VERSIONE NES

**PRESENTAZIONE 75%**

Non male la schermata iniziale con la casa Addams e il temporale...

**GRAFICA 80%**

Ben definita e...spettrale!!!

**SONORO 78%**

Balla muelchatta me pochi effetti.

**APPETIBILITA' 76%**

Sa vi piacciono gli Addams, ne sarete certamente attratti!

**LONGEVITA' 72%**

Dedicato agli amanti delle piattaforme...

**GLOBALE 73%**

Gli avrei dato qualche voto in più, ma mi ha un po' daluso....

#### VERSIONE GAME BOY

**PRESENTAZIONE 76%**

Beccatevi la storiolina introduttiva: è proprio carmel

**GRAFICA 82%**

Vedi commento.

**SONORO 78%**

Idam come sopra.

**APPETIBILITA' 78%**

Un gioco riguardante personaggi noti fe sempre gola...

**LONGEVITA' 80%**

Passato il primo livello vi verrà voglia di riunire una coel allegra famigliole!!!

**GLOBALE 78%**

Panso che a molti di voi piacerà, eenze però esaltarvi eccessivamente.

**GB** INFOGRAMES

# POP UP

**● Sembrava un'interminabile lezione di geometria, ma a quanto pare il destino era dalla mia parte, avevo con me il fido Game Boy e Pop Up!**

**I**l nome non mi diceva un gran che, ma, speranzoso, infilai la scatoletta grigia nella console e accesi...

La presentazione non era eccezionale (nella mia vita ho visto di meglio, NdD) ed il gioco, almeno a prima vista, mi sembrava banale. Poi ho iniziato a giocare: wow! Pop Up è proprio

(rimbalzo normale), quella che sparisce (come la precedente, solo che dopo alcuni rimbalzi sparisce) e quella inclinata (attenti a non farvi incastrare tra un muro e una piattaforma inclinata o sarà peggio per voi).

Nello scenario sono sparsi svariati oggetti (alcuni con una funzione precisa, altri che donano solo punti, NdD) che, una volta collezionati, fanno comparire un'uscita (EXIT) in una parte non precisata dello schermo. Sta a voi ora raggiungerla. Infatti, non sempre, anche se tutti gli oggetti sono stati raccolti, si riesce a giungere all'uscita...

Ogni livello ha la sua password (in questo modo non dovrete ricominciare sempre dall'inizio, il che risulterebbe pure noioso), il che vi garantisce ore ed ore di divertimento. Sicuramente, dopo che lo avrete terminato, il vostro interesse calerà fino allo zero, ma prima dovete completarlo, il che non è per niente facile. A mio avviso

uno sballo! Avete presente quei bei giochetti tanto cattivi e meditativi alla Tetris? Beh, questo gioco appartiene alla sopraccitata categoria.

Forse i primi livelli possono sembrare noiosi e scontati, ma già dopo il decimo tutto cambia: ogni cosa diventa più complicata ed ciascun quadro deve essere provato più volte, usando tecniche diverse, per essere portato a termine.

Il vostro compito è quello di spostare una pallina attraverso piattaforme, diverse sia per forma che per effetto (i tre tipi più frequenti sono quella normale



Wow! Doppia libidine! Ultimamente uso un mio metro personale per valutare i giochi del Game Boy: se le due ore di geometria passano in fretta significa che il gioco è grandioso, se mi stufa dopo dieci minuti e inizio a seguire la lezione (sempre di geometria) (come ti capisco... il tuo metodo di valutazione per il GB è identico al mio per il Lynx... NdP), allora si tratta di un titolo mediocre. A quanto pare, Pop Up appartiene alla prima categoria... See ya later!



Pop Up è proprio uno sballo, con grafica piccola ma chiara, musicchette divertenti (anche se, alla fin fine, se dovete usarlo a scuola il sonoro non è poi così importante) ed un alto livello di giocabilità. Forse in voi lo comprerei.

**PRESENTAZIONE 70%**

Nella norma.

**GRAFICA 80%**

Piccola, ma svolge egregiamente il compito per cui è prefissata.

**SONORO 80%**

Carino ma non troppo...

**APPETIBILITA' 60%**

Alle prime non sembra nulla di eccezionale...

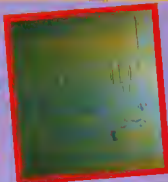
**LONGEVITA' 90%**

Se andrete un po' avanti vedrete che il tutto non è poi così male, anzi, è quasi stupendo!

**GLOBALE 80%**

Consigliato a tutti quelli che non usano il tasto di fuoco solo per sparare (da leggerli: consigliato a tutti gli amanti dei giochi rompicapo, NdD).

# WWF2

**GB** L'UN


**S**apete tutti quale è lo sport (mi fa un po' senso a chiamarlo tale, ma lasciamo pure stare) preferito dalla stragrande

maggioranza dei minorati mentali? Suvvia, fate un piccolo sforzo... Vi aiuterò quale è lo sport (a ridaje...) più stupido, insulto, finto, esagerato e inutile del mondo? Da quale sport (uff, e tre) hanno tratto uno dei cartoni animati più zozzi della storia della nostra infanzia chiamato "L'Uomo Tigre"? Oh, finalmente ci siete arrivati! Stiamo parlando (ed era abbastanza ovvio) del wrestling, anche se in effetti "L'Uomo Tigre" è ispirato al catch, che è praticamente la stessa cosa ma si riferisce alla versione giapponese della "disciplina".

Che il wrestling sia una solenne idiozia, lo si deduce da più fattori: uno, basta guardare un qualsiasi incontro farcito di imbecilloni sovrappeso che si dimenano come se gli avessero asportato gran parte del cervello e trovassero il tutto una gran bella storia, manager-buffoni, mosse ai limiti del ridicolo (se uno colpisce il pavimento con il piede mentre fa finta di dare un pugno a un altro, può fare male solo al pavimento e non all'avversario, mi pare) e costumi carnevaleschi; due, basta assistere alle cosiddette "interviste pre-match" dove questi tonti gorilloni sfoderano tutta la loro intrinseca idiozia con delle frasi del tipo "e quando giacerai rivero nel tuo stesso sangue, sguazzando nei rimasugli della cena e strozzandoti con le tue stesse budella, rimpiangerai il giorno in cui hai deciso di intraprendere questa carriera e incontrare il tuo destino, ben sapendo i rischi che potevi correre incontrando un titano dello scontro fisico come il sottoscritto e..." e menate del genere; tre, è uno degli spettacoli più seguiti in America (più ingiurioso di così...); quattro, la

lega che patrocina questo "sport" si chiama WWF, il che sta a significare che tutti i wrestler sono degli animali; cinque, i videogiochi di wrestling vanno letteralmente a ruba.

E dopo aver chiarito i particolari salienti di questo interessantissimo passatempo, andiamo a descrivere nei dettagli WWF2, l'ultimo parto di casa LJN dedicato alla Federazione Mondiale dei Mentecatti.

In WWF2 innanzitutto è possibile giocare da soli o in coppia (ovviamente con l'ausilio di un Gameboy supplementare cum cartuccia WWF2, che credevate?) scegliendo se giocare uno contro uno (umano o computer), provare un incontro Tag Team (due contro due alternandosi tra una coppia di "atleti") o competere direttamente per il TITOLO MONDIALE (le maiuscole sono d'obbligo - e siccome sono le prime lettere che insegnano a scuola, è più probabile che vengano intese dal fan medio del wrestling). Per fare ciò bisogna scegliere il wrestler da impersonare: possiamo così scegliere tra Hulk Hogan, Macho Man, Sid Justice, The Mountie, The Undertaker e Jake The Snake e partire per mille e incredibili (è il caso di dirlo) avventure.



Tralasciando l'aspetto buffonesco e assurdo di una simile disciplina sportiva, possiamo dire che WWF2 è un prodotto più che competente. Quello che vuole simulare, lo simula bene: c'è un discreto numero di lottatori, la grafica è davvero molto bella, ogni tizio ha la sua musica di presentazione, i tre livelli di difficoltà assicurano sfida per tutti (dagli scarsoni agli esperti) e c'è una buona varietà di mosse. Il problema è che quello che vuole simulare è il wrestling... Beh, se non vi dà fastidio, potrete



anche divertirvi un sacco.

## PRESENTAZIONE 81%

Un nutrito numero di opzioni e istruzioni complete.

## GRAFICA 89%

Sprite non grossissimi ma efficaci, comunque molto dettagliati e bene animati.

## SONORO 79%

Vario e neanche troppo malvagio.

## APPETIBILITA' 83%

Ovviamente, riferito al fan della disciplina.

## LONGEVITA' 88%

Idem Come Sopra.

## GLOBALE 84%

Un bel gioco. Di wrestling, precisiamo.

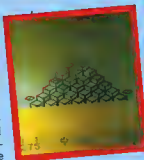
Scopo del gioco: rompere le scatole.

# SUPER Q\*BERT

**GB**

**C**ome riassunto dello scopo del gioco, non è che sia poi molto azzeccato: in Q\*Bert, più che rompere le scatole, dovrete colorarle. Infatti, voi impersonate un esserino peloso e nasuto (nel senso che ha un naso più grosso di quello di Max), e con esso dovrete saltare su tutte le scatole presenti nell'area di gioco per variarne il colore. Quest'ultima affermazione può sembrare un attimino fuorviante, visto che il game Boy può vantare solo qualche tonalità di grigio. Bhè, il colore è un grigio diverso da quello

iniziale, ma il discorso non cambia di una virgola. All'inizio, come nel vetusto coin op di cui questa è una sorta di conversione, i blocchi saranno spostati a piramide, e per colorarli sarà sufficiente saltarci sopra. Già, perché il nostro Bertò non è certo dotato di pennello, e per raggiungere il suo scopo non ha altro che i suoi piedoni (o va bene, è acromegalia, ha i piedoni e il nasone. Ma io che ci posso fare? NdP) con i quali può solamente zompettare di qua e di là. Progredendo nel gioco, l'usuale disposizione a piramide dei blocchi è destinata a cambiare, assumendo le forme più astruse e -a volte- complicate, ed inoltre a rendervi difficile il compito ci penseranno alcuni nemici davvero antipatici: si va dalle bocce che cadono casualmente sull'area di gioco, ad alcuni improbabili personaggi come un serpente che salta come un forsennato alla ricerca di Bertò, il suo cibo preferito. Per fortuna non venite assolutamente lasciati soli e raminghi nel vostro com-



1  
pito di pittura-scatole: alcune piattaforme-ascensore sono a vostra disposizione per levarvi d'impiccio nelle situazioni più difficili: quando siete circondati dai nemici, non vi resta che saltare su una di esse per ritornare al blocco più elevato. L'importante, è che vi troviate nelle vicinanze, ovviamente..

1) mettendo il gioco in pausa, il GB mostra la situazione del livello corrente.

2) altro livello ed altra disposizione dei blocchi. Ma il divertimento è sempre lo stesso.

2  
lo iniziale, ma il discorso non cambia di una virgola. All'inizio, come nel vetusto coin op di cui questa è una sorta di conversione, i blocchi saranno di-

## PRESENTAZIONE 80%

Era da un sacco di tempo che non vedevo più quella gigantesca scritta "Q\*Bert" che imperversava sul coin op. E devo dire che mi mancava.

## GRAFICA 70%

Del tutto funzionale, nella sua semplicità, ma lo croll è ben realizzato e gli eprites anche.

## SONORO 80%

Una mueichetta allegra viene accompagnata costantemente dagli effetti sonori del coin op (chompl Chompl Chompl...)

## APPETIBILITA' 80%

Un vecchio classico he sempre il suo fascino

## LONGEVITA' 90%

Se poi è pure divertente, lo riglocherete a lungo (menco a dirlo)...

## GLOBALE 84%

Forse è un po' troppo vecchio per meritare una medaglia, me certamente merite il vostro acquistoll

2  
Fa veramente piacere ritrovare i classici con cui ho passato la mia infanzia: dopo Elevator Action sul numero precedente e Burger Time Deluxe su questo stesso medesimo, mi sto convincendo sempre più che il Game Boy sia la macchina ideale su cui rivivere le stesse emozioni di allora. Tutti i nemici e le strategie che conoscevate sul vecchio coin op (o sulle innumerevoli versioni o/cioni per TUTTI i sistemi esistenti, dai C64 al Vic 20 all'Amiga allo Spectrum) non potranno fare altro che tornarvi utili in questo riadattamento. Infatti non si tratta di una vera e propria conversione: qui la disposizione dei blocchi è soggetta a determinati cambiamenti e ciò non può fare altro che favorirne la longevità. Se tutti i movimenti in diagonale è parecchio snervante sul pad proprio vogliamo essere pignoi!, c'è da dire che eseguire tutti i movimenti in diagonale è parecchio snervante sul pad del GB, ma la simpatia del gioco e la sua facile impostazione non possono essere che la riconferma di un vero e proprio classico, che non ha perso niente col passare degli anni. Molto, davvero molto carino.



# BURGER TIME DELUXE

La versione Deluxe di uno dei primi e più fantastici platform game della storia è finalmente giunto nelle nostre mani: tremanti di gioia e di commozione non ci resta che accendere il nostro fido Game Boy e godersi ore ed ore di puro divertimento.

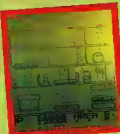
**GB DATA EAST**

**P**ensando alla prima comparsa di questo storico Gioco (la lettera

maiuscola è necessaria), la mia mente vaga indietro nel tempo (proprio nei tempi in cui il primo Burghy aveva aperto i battenti qui a Milano) e rimembro la mia faccillezza e il mitico Burger Time, su cui ho passato tanto di quel tempo nel tentativo di sfornare quanti più panini possibili. Infatti in questo gioco dovete

mettervi nei panni di un povero cuoco, che, scorazzando in giro per lo schermo, deve calpestare un certo numero di fette di pane e/o

carne, verdura, etc, etc, nel tentativo di creare un hamburger: i vari pezzi che lo compongono sono infatti disposti uno sopra l'altro su delle piattaforme, e quando ne farete cadere uno, tutti quelli sottostanti scenderanno di un livello fino a ricomporre il vostro succulento panino. Purtroppo non siete gli unici abitanti della cucina, infatti dovrete stare attenti a non farvi cuocere dalle uova al tegamino, dai



1

salsicciotti e dai cetrioli che circolano indisturbati per lo schermo: contro questi culinari nemici ci si può difendere utilizzando una buona dose di pepe (che li immobilizza

per un paio di secondi) o li si può eliminare schiacciandoli con i pezzi di panino (se riuscirete a farglieli cadere in testa), oppure, ancor meglio, potrete sfruttare il loro peso per far cadere le fette di un numero maggiore di piattaforme. Ogni volta che completate tutti i panini nello schermo, passerete a quello successivo (nel gioco sono comunque presenti una serie di password che vi permetteranno di saltare i livelli già superati); è possibile inoltre raccogliere in giro bonus vari che vi riforniranno di pepe o vi daranno punti bonus ed infine si possono collegare due Game Boy via cavo per sfidare un vostro amico, moltiplicando così le ore di divertimento.



3

Un gioco avvincente, un platform game appassionante, un'avventura da non perdere! Burger Time Deluxe sembra esser stato immaginato apposta per Game Boy, sfruttando appieno le possibilità di questa console portatile, ed è il tipico gioco su cui passerete intere giornate fino a quando le vostre batterie non si saranno scaricate. Se siete in possesso di un Game Boy e siete alla ricerca della cartuccia giusta, non scervellatevi ulteriormente; pigliate i soldi e comprate Burger Time Deluxe.



- 1: Un panino è stato completato: avanti con il prossimo!
- 2: Il fido cuoco si appresta a calpestare la fetta di carne.
- 3: Le salsicce sono deperitissime! Ce la farete a finire indenni il livello?

## PRESENTAZIONE 70%

Tutto sommato abbastanza classica per un gioco su Game Boy, comunque ci sono un paio di opzioni che ci riveleranno sicuramente utili.

## GRAFICA

**85%**

Anche in questo caso siamo sempre negli standard, benché sia ben curata e definita.

## SONORO

**83%**

Simpatica musicchetta che sicuramente si miscela bene con il resto dell'azione.

## APPETIBILITA'

**89%**

Benché lo schema di gioco sia abbastanza semplice e (teoricamente) sempre uguale, l'azione di ogni schermo è così coinvolgente che sicuramente non evrete bisogno di altri etimoli.

## LONGEVITA'

**91%**

La difficoltà del gioco è molto ben calibrata, e, benché all'inizio tutto possa sembrare facile, più si avanza nei livelli e più dovrete stare attenti alle crescenti avvertenze.

## GLOBALE

**90%**

Il Gioco che ha divertito un'intera generazione: assolutamente da non perdere.

# SUPER

# TURRICAN

Il più grande classico tra i platform-shoot'em up, che ha fatto la storia del Commodore 64, è approdato anche sul NES. Complimenti!!

**I**n un prossimo futuro... "Papà, papà, sono arrivati i marziani!" "Sì, sì, dillo alla mamma, ed ora lasciami leggere la Gazzetta dello Sport" "Ma papà, ci divoreranno tutti!" "Certo, certo..." "Uffaaaaa! Mamma Mamma! In giardino ci sono degli ometti verdi che stanno mangiando il nostro cane!" "Ma lasciami cucinare in pace!! Non vedi che sto preparando l'arrosto per gli ospiti?" "Ma mamma, guarda fuori! I marziani si sono appena mangiati pure gli ospiti?" "bhè, poco male. Tanto l'arrosto mi stava venendo uno schifo." "Ma mamma! Cosa vuoi che me ne fregghi

dell'arrosto! Là fuori ci sono le astronavi che deportano la popolazione, e tu ti preoccupi dell'arrosto?" "Non fare l'insolente! Fila in camera tua e non uscire più fino a cena se no ti piglio a skiaffoni!" "Uffaaaab..." E fu così che saliste sulla scala che vi conduce alla cameretta. Tutto sembrava normale: lo stereo era al suo posto, vostra sorella occupava il bagno come al solito, i libri di scuola erano sempre sotto quella rassicurante coltre di polvere che li proteggeva da un uso indiscriminato, e tutto sembrava filare liscio come al solito. Solo una cosa non quadrava. Cos'era tutto questo silenzio nel piano sottostante? Infrant

l'ordine perentorio della mamma, scendeste in cucina e lo spettacolo che vi trovaste di fronte non era certo dei più allegri: ciò che restava del vostro pastore tedesco era la coda e un'orecchia, la mamma era stata sgozzata e vostro padre era stato torturato e sezionato come solo una tribù di barbari avrebbe saputo fare. Indignati per l'ignobile destino a cui i vostri genitori erano stati sottoposti (e dispiaciuti soprattutto per l'inco

a- Gigi la Trottole

b- Vieni qui maledetta rondinelli

c- oh oh, prevedo un grosso mal di testa...

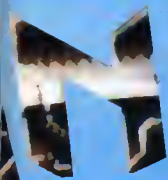
d- Maglio perforantecece



Anche se non è lo stesso Turrican che era su Commodore 64 (davvero mitico), non si può certo dire che il capolavoro di Manfred Trenz sfiguri sulla console ad 8 bit di casa Nintendo. La grafica non si discosta molto dallo stile originale, ed anche lì sonoro mi sembra particolarmente curato (per essere su NES). A me è piaciuto: spero sia così anche per voi!







mabile perdita del cane) avete dunque deciso di vendicarsi. L'unica cosa che vi serviva, a questo punto, era uno schioppo "a raggio

di lampi" (si veda la relativa recensione per C64, per ulteriori informazioni), una corrazza metallica dell'ultima generazione, ed una sacrosanta determinazione a fare un mazzo così a tutti gli alieni. Per la terza delle componenti, non è stato difficile reperirla: il problema si è fatto più consistente quando vi siete messi a cercare l'armamentario di cui necessitava la missione. Poi la svolta: entrati di soppiatto in uno studio cinematografico, avete tranquillamente rubato una corrazza medioevale sul modello di "re Artù", e dato qualche colpo di martello qua e là, l'avete adattata egregiamente allo scopo. Per il cannone laser, poi, nessun problema: è bastato potenziare la pistola d'acqua con cui terrorizzavate le compagnie di classe, ed il gioco era fatto. E adesso via, dunque... La gloria vi aspetta!

Questa versione non è neanche lontanamente paragonabile a quella per il grande C64, ma comunque si difende molto bene; la grafica è decisamente oltre lo standard a cui il NES ci ha abituati mentre il sonoro, purtroppo è un po' scialbo (peccato perché la colonna sonora iniziale era il punto forte della versione C64). Insomma grande grafica ma discreta giocabilità, comunque uno dei più grandi giochi mai usciti, un classico.



## PRESENTAZIONE 75%

Ridatemi la musica di Chris Huelsbeck!!!!!!

## GRAFICA 84%

Non male, ma si poteva fare anche meglio

## SONORO 80%

Effetti sonori niente male, ma lo ripeto, ridatemi Chris Huelsbeck

## APPETIBILITÀ 90%

Turrican è sempre Turrican

## LONGEVITÀ 82%

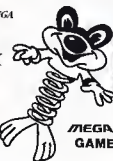
Peccato che la giocabilità non sia all'altezza delle altre versioni

## GLOBALE 84%

E' pur sempre un grande classico.

# Tintori

SOFTWARE HOUSE  
VIA BROSETA, 1 BERGAMO  
Tel. 035/248.623



assistenza e riparazioni  
autorizzata Commodore  
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano



## VENDITA PER CORRISPONDENZA

**GB NAMCO**

# DIG DUG

A) Aspettate, non sono ancora pronto...

B) Sta per cominciare la strage.

C) Ambé andó sonnati tutti?

● Avete voglia di picchiare, uccidere, maciullare, distruggere? Allora leggete le prossime righe...

**E'**

la storia del solito omino della Michelin (in questo

numero compare ben due volte, leggere il parere di Geim nel gioco *Dynamo*), il quale, notando che la gente e gli animali in particolare stavano troppo bene, decise di andare in giro uccidendo e massacrando impunemente ciò che gli pareva. Per fare questo, decise di utiliz-


**A**

paradiso), trovate queste, dovrete entrare nelle caverne che vi porteranno al livello successivo.

La cosa, comunque, non è poi così facile come sembra, infatti, le bestiole che affollano il livello vi daranno non pochi problemi. Buon divertimento!!


**B**

zare l'oggetto più sadico che si possa immaginare, e cioè una pompa da bicicletta (quella che usa lui per tirarsi un po' su).

Riassumendo al massimo lo scopo finale, posso dirvi che dovrete girovagare per la vasta area di gioco in cerca di alcune chiavi (che vi apriranno le porte... del


**C**

Come gioco non c'è veramente male, divertente, rilassante e molto, molto giocabile; la possibilità poi di giocare in tre modi diversi, è proprio la ciliegina sulla torta. Per quanto riguarda lo sprite principale, è veramente simpatico (anche se non molto definito). Il sonoro, invece, mi ha lasciato un po' perplesso, non dico che dia fastidio, ma vista la buona qualità della grafica, sinceramente mi aspettavo qualcosa di più.



**PRESENTAZIONE 82%**

Possibilità di giocare in tre diversi modi.

**GRAFICA 80%**

Ben fatta e colorata (bella battuta eh?).

**SONORO 75%**

Niente di speciale.

**APPETTIBILITA' 86%**

Chi è cha non he voglia di blastare un po'?

**LONGEVITA' 90%**

Tre modi diversi di giocare permettono una longevità molto, ma molto alta.

**GLOBALE 85%**

Un bal giochino che merita di essere comprato.

**L**e tartarughe nija adolescenti sono tornate! Oddio, non che la cosa mi riempia di gioia, anzi, devo ammettere che se anche non fossero tornate non me ne avrebbe fregato granché, tuttavia penso che ai fan del cartone animato e del precedente videogame per Game Boy, la notizia importi qualcosa. Bene, cosa potrà mai distinguere questo Turtles 2 dal suo omonimo predecessore (mancava solo il "2" e cambiava il sottotitolo, ma fa lo stesso)? La risposta è semplice: non ne ho la più pallida idea, e questo perché il suddetto predecessore, non l'ho mai assolutamente visto, quindi... Passiamo ad una descri-



e per tanto, valicava le mie conoscenze in campo linguistico. Poco male, potrei dare libero sfoggio alla mia fantasia, ma è tardi, è l'ultima recensione che mi manca prima di spedire dal grafico la rivista, e poi ho solo una pagina d i

# TURTLES 2

zione di questo gioco e soprassediamo tranquillamente sulla prima puntata. Bene, il manuale d'uso non mi è stato molto d'aiuto per trovare un'ambientazione, visto che era scritto in giapponese con accento somalico (già i fan del Giappone saranno inorriditi: "Ma il giapponese mica è una lingua accentavata"). Lo so, lo so... (NDP)



Quindi cosa potrei scrivere? Bando alle cianc. Turtles 2 è un altro picchiaduro con elementi da platform-game, sullo stile di Dragon

Ninja, con degli enormi sprites che vagano per lo schermo del Game Boy in maniera devo dire molto fluida. Secondo me potrebbe essere una controparte ideale a "Batman Returns"

per il Lynx, visto che lo schema di gioco è più o meno il medesimo: si va avanti, e si mena l'avversario. Non mancano alcuni dettagli puramente tecnici quali la tartaruga che si mette a mangiare beatamente la pizza se si mette il Game Boy in pausa o l'allegria musicchetta che accompagna l'azione. Ehè, detto questo, il resto è commento.

Mah, devo dire che Turtles 2 non mi è poi piaciuto tanto. Come azione è molto ripetitivo ed in sé non è che sia il miglior rullakartoni in circolazione. Tuttavia devo ammettere che graficamente è fatto bene, con degli sprites molto grossi che occupano buona parte dello schermo. Anche il sonoro è niente male, tuttavia ciò che non convince molto è la giocabilità. Non è che sia difficile, e non è nemmeno troppo facile: è noioso.



**PRESENTAZIONE 70%**

Non male, anche se si poteva fare di più

**GRAFICA 80%**

Ottimi gli sprites, ma gli sfondi appaiono del tutto funzionali

**SONORO 70%**

Un'allegria musicchetta accompagna l'azione senza smettere mai.

**APPETIBILITA' 50%**

Come al solito: alta se siete fan delle Turtles, a livello zero se proprio le detestate.

**LONGEVITA' 60%**

Anche se può piacere solo ai fan del pestaggio (o delle tartarughe), sarà divertente portarlo a termine. Poi basta, però.

**GLOBALE 69%**

Un titolo dalle indubbie potenzialità, ma troppo ripetitivo per i nostri gusti

**Per praticare lo sport che questo gioco simula è obbligatorio possedere un Water Craft personale. Lo possedete?**

**I**l problema principale riguarda il costo di tale mezzo di trasporto, ma tutto potrebbe essere relativo visto che le evoluzioni vicino ad una spiaggia vi frutteranno probabilmente un appuntamento con qualche affascinante, bellissima ragazza della zona. Che ne dite allora di fare un poco di pratica con questo videogioco della Nintendo? Spero abbiate capito, anche grazie alle foto, che il Water Craft è la comune (non molto ancora...) Moto d'acqua che da un paio d'anni si inizia ad intravedere nelle località marine italiane. Non è certamente una novità: i lettori più attenti si ricorderanno certamente gli inseguimenti, ad esempio, di Terence Hill in qualche suo rinomato film ed allora si che erano sconosciute.

Io, Massimiliano Pescatori, abitante in Milano con asfalto dappertutto, palazzi a destra e a manca (di dieci, cip, visto, tre assi, colore di fiori... sguaps...), amo pazzamente il mare, perché quando riesco a passare un periodo in qualsiasi località come Laigueglia, andando poi alla sera per la felicità del caporedattore Paolone al ... (non ricordo aiuto...) (Kaos, Massimiliano, Kaos di Alassio. E con questa sono due ciabattate sul muso... NdP), mi diverto e mi rilasso. Nonostan-

te tutto ciò un Water Craft non lo comprerei mai!!!

Ecco allora che questo videogioco della Nintendo capita giusto a fagiolo per ovviare al mio problema e a quello di molti lettori: Wave Race infatti vi introduce nel mondo delle corse su acqua, mettendo nelle vostre mani un vero e proprio cavallo marino. Il vostro compito è di partecipare al campionato con moto di cilindrata 550cc e cercare di passare, tramite gare appassionanti e difficoltà, a mezzi più potenti e precisamente di 650cc ed in seguito (ma a quel punto sarete già in un negozio che vende questi costosi Water Craft) su un 800cc davvero velocissimo. Questo prodotto della Nintendo si divide in due sezioni differenti: infatti per aumentare la percentuale di longevità, a vostro piacimento potrete decidere se partecipare ad una gara in



un circuito o cimentarvi in un pericoloso slalom tra baidierine. Partiamo con il descrivere la normale gara di velocità: effettivamente non c'è poi molto da dire, i concorrenti sono quattro

Davvero niente male questa simulazione di Water Craft. Non sono ancora salito su un mezzo del genere, ma le evoluzioni che sono riuscito a compiere grazie al Gameboy mi hanno appassionato e la prossima estate, sempre che riuscirò ad ottenere qualche giorno di licenza, cercherò di praticare questo sport almeno una volta. Wave Race è un videogioco immediato che riesce a catturare il giocatore senza troppa difficoltà. E le note negative? Sì, una l'ho trovata e riguarda la cattiveria (dovrei dire altro ma davvero non posso...) che dimostrano gli avversari comandati dal computer. Stateci attenti.



# WAVE R

(di conseguenza effetto positivo trasmette l'opzione link di quattro persone) e i giri da fare su ogni circuito sono due; sarà poi premiato l'ordine d'arrivo con punteggi gradualmente classici ed una nota particolare sarà segnalata a colui che avrà compiuto il giro più veloce (anche se non



potrete incontrare qualche strano bonus che aiuterà sensibilmente la vostra causa. Quando vi sarete stancati o quantomeno avrete acquistato un poco di pratica con questo gioco, potrete addestrarvi nella competizione di slalom. In tale torneo, il vostro compito è di tagliare per primi i vari traguardi posizionati tramite bandierine nel percorso; questa volta però non vi è un senso ova ogni giocatore

si deve dirigere, ma ognuno deve scegliere il percorso a lui più consono. Da notare ogni punto verrà assegnato solo ed unicamente al primo Water Craft che taglierà un traguardo qualunque. In entrambe le competizioni sono presenti 8 percorsi che vi terranno impegnati per molto tempo. E' una Maxiparola, credeteci!



# WAVE RACE

E' certamente un buon prodotto anche se non sono entusiasta come Massimiliano. In particolare mi hanno colpito due aspetti: il sonoro, finalmente differente dai soliti bip...bip, e l'appetibilità del prodotto visto che dopo averci giocato, non vedrete l'ora di iniziare un'altra partita per cercare di migliorare le vostre prestazioni. Secondo il mio parere Wave Race è solo per coloro che amano le gare motociclistiche o di automobilismo, perché gareggiare è bello ma coloro che amano blizzare i nemici o avventurarsi in qualche paese sconosciuto, non giocherebbero nemmeno un minuto a questa simulazione di Moto d'acqua.



## PRESENTAZIONE 89%

Buona senza dubbio. Presenta le opzioni adatte ad un videogioco di questo genere.

## GRAFICA 85%

Il Gemeboy non è in possesso di mezzi esagerati, ma in questo caso riesce a piacere considerando la fluidità che Wave Race riesce a trasmettere

## SONORO 93%

Meriterebbe una medaglia d'oro per il sonoro senza pensarci su più di tanto: rombo dei motori, rumore dell'acqua nelle curve, ecc., tutto di buona qualità.

## APPETIBILITA' 86%

Questa voce è condizionata dai vostri gusti. Se vi appassionano le gare in genere, non fatevi sfuggire questo prodotto per nessun motivo.

## LONGEVITA' 91%

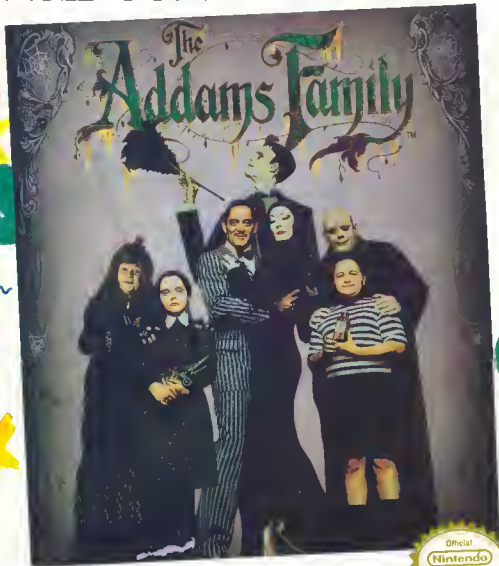
Ha ragione la pubblicità Nintendo: "Lasciatevi prendere". In questo caso difficoltà, formula di gioco e 16 piste differenti non potranno fare altro che portarvi ad utilizzarlo molte, moltissime pile.

## GLOBALE 90%

Forse mi sono lasciato trasportare dall'entusiasmo, ma tra tutti i giochi che ho visto per Gemeboy, Wave Race entra di diritto nel top 10, almeno per me...

GIOCARE  
E' PIU'  
FACILE CON....

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™



Le peripezie della famiglia più strana, stravagante e sinistra del mondo. Morticia, il Maggiordomo Lurch, Nanna e i bambini sono scomparsi. Tocca a Gomez ritrovarli, fra mostri spaventosi e fantasmi ululanti.



**ocean**



È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55  
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

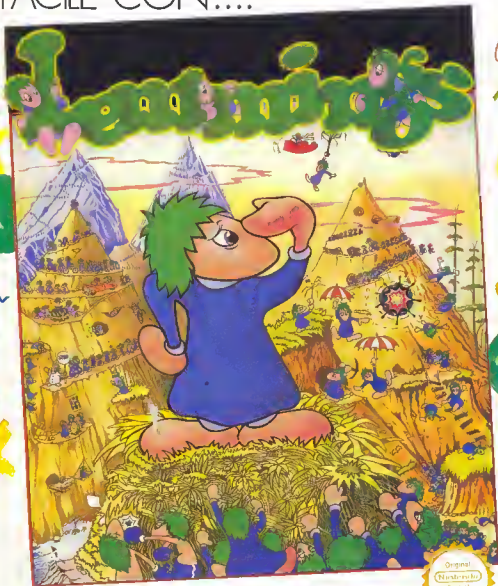
GIORGIO

© 1991 PARAMOUNT PICTURES ALL RIGHTS RESERVED.  
NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

GIOCARE  
E' PIU'  
FACILE CON....

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

CADREO



Le rocambolesche avventure di uno colonio di Lemmings, coviette industriose ma olquanto sciocche. Devi evitare, od esempio, che si orrampichino o piocere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si coccino nei guai.

**ocean**



È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55  
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

© 1991 NINTENDO LTD. BOWWERS IS A REGISTERED TRADEMARK OF NINTENDO LTD. NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

NOVITA'  
DAL  
SOL LEVANTE

# LAMU': Beau

**P**oteva uscire questo Zzap! natalizio, senza avere un ospite di eccezione anche nelle pagine riservate agli OAV? Certamente no, e così, presa la palla al balzo, la redazione si è spostata al gran completo ad assistere alla presentazione del primo film dedicato ad uno dei personaggi femminili in assoluto più amati dagli adolescenti di tutto il mondo: Lamù. Il soggetto originale, come ben sapete, è della leggendaria Rumiko Takahashi, un nome legato non solo ad Uruseiyatsura (titolo originale di Lamù), ma anche ad altri veri e propri capolavori di animazione: Ranma 1/2, Maison Ikkoku



nag-  
gi che popolano il mondo di Uruseiyatsura (per cui due o tre sprovveduti che già non li conoscono, of course): protagonista indiscussa del manga (e quindi della serie animata) è Lamù, venuta da un lontano pianeta i cui abitanti volevano conquistare la Terra. La tecnologia umana non poteva contrastare un'eventuale invasione, così gli alieni presero da un impeto di democrazia-



(Cara dolce Kyoko)... Tutti anime che, senza quei disegni spiritosissimi e vagamente caricaturali di una ironica Rumiko, non avrebbero mai avuto la possibilità di esistere. Passando ad una descrizione più vicina al soggetto di cui ci occupiamo in questa rubrica, non possiamo assolutamente soprassedere su un'accurata descrizione del perso-

avevano deciso di giocare il pianeta Terra sfidando un Terrestre a toccare le corna della bella Lamù. L'onere di rappresentare il nostro pianeta, finì sulle spalle di uno sfortunatissimo Ataru Moroboshi, che riuscì sì a vincere, ma legandosi -si presume per sempre- con una certa riluttanza alla stessa Lamù. Attorno all'aliena ed al "Tesoruccio" Ataru, gravitano il resto

della famiglia Moroboshi, il santone-jettatore Sakurambo, la conturbante nipotina del medesimo Sakura, i compagni di classe di Ataru, tra i quali spiccano la dolce Shinobu (vera fiamma del protagoni-

sta) e il misterioso e ricchissimo Mendo. Tutta la serie si basa sulle vicende dal risvolto assurdo in cui tutta la banda di cui sopra riesce ad infilarsi ogni giorno, e spesso il finale delle stesse non esiste, e viene lasciato in sospeso. Regna il disordine un po' dappertutto, e oltre alle curve sinuose dipinte da Rumiko, colpisce soprattutto una strana "assegnazione" della gente di fronte alle disavventure di Ataru e compagnia bella, costellate da alieni, spiriti, catastrofi immani dipinte con un humor quasi demenziale.

Il film "Wonderful Dreamer", tanto per tornare all'argo-





# Beautiful Dreamer

mento da cui eravamo partiti, si discosta parecchio dalle situazioni che caratterizzavano la serie: il film, infatti, comincia con la scuola di Ataru in preda ai frenetici preparativi per una festa che si terrà il giorno successivo, gli studenti sono praticamente costretti a passare la notte lì per ultimare il tutto, ma qualcosa sempre non quadrare: infatti, il giorno non ha mai fine; giunti a sera, tutti i personaggi cercano invano di tornare a casa, ma ne sono impossibilitati per via di una serie di circostanze anormali.

Ponti che spariscono, corridoi che non hanno mai fine, la scomparsa totale del resto della gente che popola la città, inducono Ataru e gli altri ad indagare su quello che sta succedendo. Tutti coloro che si erano resi conto che le cose non quadrassero, infatti, erano scomparsi.

In un tentativo di fuga con l'aereo personale di Mendo, il gruppo si rende conto che la città era in realtà in grotta ad una gigantesca tartaruga, e che il tempo si era fermato.

La situazione, prende spunto da un'antica favola giapponese, di cui purtroppo non conosco le origini (mica sono giapponese! NdP), e quindi non posso esservi di aiuto più di tanto in questo senso, ma il fatto è che a reggere la città sul dorso della tartaruga, erano delle enormi statue raffiguranti quelle persone che si erano accorte del "hu-

eo temporale": Sakuramko, Shinobu, il preside della scuola...

La situazione si sblocca solo più tardi, quando Sakura individua la causa del



tutto: un folletto che avvera i sogni della gente, e che aveva scelto il sogno di uno dei personaggi. Non vi dico quale perché vi rovinerei la sorpresa, così come evito di parlarvi del finale. Preferisco passare ad una descrizione tecnica del film, distribuito dalla Yamato (Yamato video Nr6).

Il soggetto è studiato molto bene, alle prime battute non si riesce assolutamente a prevedere ciò che spetta ai protagonisti, ed il mistero è costruito molto he-

ne, con tanto di colpi di scena e di un uso maestrale dell'elemento temporale. La trama può sembrare un attimino scontata, ed in alcuni punti il film sembra fare fatica ad andare avanti. Inoltre manca quell'elemento comico che era lo "scheletro" sul quale si reggevano i manga e la serie animata. E si sente. Tuttavia possiamo qui ammirare una Rumiko Takahashi atipica, misteriosa, che non ha rinunciato all'humor di sempre, ma si è forse divertita a far pensare la gente, e a tenerla in suspense. In definitiva: un film d'obbligo per tutti i fan di

Lamù, e per tutti coloro che amano un bel tratto nipponico ed una magistrale animazione.

*PS: siamo davvero spiacenti per la qualità scadente delle foto che corredano l'articolo, e che non riescono minimamente a rendere giustizia alle immagini che contengono. Non voletecene, le abbiamo scattate in tutta fretta poco prima di consegnare il materiale al grafico....*



## SHOW ROOM ELECTRONICS

HI-FI • COMPUTER  
VIDEO • CAR STEREO

## VI OFFRE

prodotti COMMODORE / SEGA  
GAME GEAR / MEGA DRIVE  
GAME BOY

Vasto assortimento programmi  
software e accessori

P. za P. Giuliani 34  
20080 Cornusco S. I. (MI)  
Tel./Fax 02/9238427



# KARAOKE'S

# CORNER

Tra mille difficoltà, siamo riusciti anche questo mese a proporvi le recensioni di due sistemi karaoke dal prezzo abbordabile. Nella speranza che questa "moda" riesca a raggruppare il maggior numero di proseliti attorno a sé, non mi intrattengo oltre e passo all'articolo vero e proprio.

## CANTA GIOCO

Le prime notizie riguardo questa società ed il suo sistema karaoke, ci sono giunte volenti o nolenti al SIM, dato che il loro stand era di poco distante dal nostro, e ciò ci ha permesso di ascoltare in esclusiva alcuni "cantanti" all'opera, che ci hanno "deliziato" i timpani per ben 5 giorni. Nervi o non nervi, tuttavia, ciò che conta, alla fine, è il loro prodotto, che si inserisce in una categoria leggermente diversa da quella di cui avevamo parlato finora. Se infatti nel numero precedente le basi descritte venivano vendute, per così dire, sfuse, il sistema Karaoke offerto dalla "Canta Gioco" consiste in un kit completo di basi, fonte, microfono... Tutto il necessario, insomma, perché possiate cantare in allegria alla faccia di chi vi

principalmente a chi gestisce un locale pubblico: una discoteca, una birreria, un bar. Insomma, a chi ha a che fare con una clientela da intrattenere e divertire. Il costo, infatti, si aggira poco sotto i tre milioni di lire, ma per quella cifra potrete disporre di:

- 15 Compact Disc DDD contenenti 15 basi musicali ciascuno
- Lettore CD Sony CDP K1A
- Microfono con modulatore di voce
- Elenco basi
- Testi delle canzoni



può acquistare il sistema semplicemente rivolgendosi alla ditta "Cantagioco" ed accedere così a ben 225 basi di partenza (90% italiane), con in più la possibilità di abbonarsi agli aggiornamenti, che consistono in un CD di basi nuovo al mese e (grande il

volume 16, che contiene addirittura "Hanno ucciso l'uomo ragno" degli 883).

I 15 compact disc sono una raccolta di basi che, proprio grazie al supporto utilizzato, sono molto più comode da usare e di più



sta ascoltando in quel momento, semplicemente collegando il lettore ad un impianto hi-fi. Come dicevo, il kit è pensato

-Moduli per prenotazioni e gadgets vari. Poco fa dicevo "potrete disporre" perché, nonostante il tutto sia stato pensato per i locali, anche l'utente privato

facile accesso, rispetto alle cassette di cui vi avevamo parlato un mese fa. Il livello medio (l'abbiamo ascoltato al SIM) è decisamente buono e tutti i brani sono parecchio famosi: "Libe-



ra nos a malo" (Ligabue), "El diablo" (Litfiba), "Non Amarmi" (Baldi/Alotta), "Born in USA" (Springsteen)... Sono solo 4 gocce dell'oceano. Gli aggiornamenti partiranno nel 1993 e comprendono altri brani di tutto rispetto.

Il lettore CDP KIA fornito in dotazione, è anch'esso una vecchia conoscenza, ve ne avevamo già parlato sul numero di luglio/agosto, e non c'è nulla da aggiungere, tranne che la Sony lo ha nel frattempo migliorato. Il modulatore di voce presente nel microfono, serve esclusivamente ad aumentare la capacità del cantante, mettendogli a disposizione alcuni interessanti effetti speciali: voce innalzata o abbassata di tono, effetto marziano, modulazione a sirena... E naturalmente si comporta come ogni microfono normale.

I testi delle canzoni sono una componente fondamentale: senza di essi, difficilmente il karaoke può avere successo. Tra i Gadgets, invece, notiamo un blocco note per prenotazioni (decisamente indirizzato ai locali), delle cassette vergini da 12 minuti per regi-

strare le vostre performances (diritti SIAE già assolti), dei poster e degli adesivi per vetri. La ditta "CantaGioco" si presenta dunque come una potenziale e pericolosa concorrente per la Pioneer: rinunciando al video può infatti offrire ad un prezzo drasticamente ridotto un sistema Karaoke valido e molto simpatico, con un numero di basi italiane decisamente superiore e senza difetti evidenti da riscontrare.

## CANTIAMO COL CDTV

O con l'Amiga, perchè no. Oppure anche col videoregistratore. La Leader distribuzione, infatti, ci ha inviato del materiale informativo molto dettagliato su un suo sistema Karaoke destinato al grande pubblico. Per utilizzarlo è sufficiente un Amiga (ed in questo caso le basi saranno sintetizzate sul computer stesso e registrate su comodi dischetti da 3,5"), un microfono, un amplificatore, e una bella voce. Altrimenti, esistono anche dei CD compatibili

col CDTV o delle videocassette VHS con incise 15 basi ciascuno/a. Anche questo sistema karaoke viene fornito in Kit. Allegati, infatti, trovate un microfono, un mixer a due canali con 8 effetti sonori, un cavo e, naturalmente, il software adatto. Sul prezzo non ci è ancora stato comunicato nulla, ma non appena avremo informazioni più precise, ve ne parleremo.

Per il resto, il CDTV inizia oggi a mostrare i denti anche nel campo Karaoke: anche la stessa Commodore, infatti, ha lanciato un CD comprendente 15 basi italiane (il primo di una lunga serie, si spera) con tanto di parole che scorrono sul video, esattamente come nel sistema Pioneer. La novità essenziale, è che il CD è predisposto ad accogliere via genLock le immagini provenienti da una telecamera o da qualsiasi altro dispositivo, permettendo così intriganti effetti speciali come la sovrapposi-



zione del cantante. Se una cosa del genere viene allestita con un videoproiettore in un locale, è certamente destinata a creare un effetto "ipnotico". Peccato però che le basi - come al solito - siano poche, ma siamo solo all'inizio, e non è da escludersi che il CDTV possa rivelarsi come la macchina ideale per un Karaoke tipicamente domestico. Per questo mese è tutto...

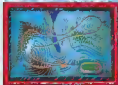
Paolone

FRA I MIGLIORI DEL MONDO...  
COMPETI AI LIVELLI  
PIU' ALTI!!!

CICLISMO  
CORSA  
NUOTO  
TIRO A SEGNO

# INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

ORA PER C64



**LEADER**  
SOFTWARE

# MEGACLASSIFICA

## I 20 TITOLI PIU' GIOCATI DAI LETTORI

Benvenuti alla megaclassifica di questo mese ragazzi! Da questo numero il caro Paolone mi ha affidato l'onore (e l'onere) di curare questa rubrica, che vi vede partecipi in prima persona, grazie alle vostre numerosissime lettere. Ora mi presento: sono Jack, alias Giancarlo Alherlinazzi, la prima recluta dell'era Besser. In questo

box, che ora state leggendo, vi intornerò a parole sui principali movimenti della classifica (ma non potevo notarli da soli?, ndP) (no, ndGK); quindi... Buona lettura!! Questo mese ci pensa Elvira II a portare scompiglio nelle posizioni di rincelzo insieme con Super Monaco G.P.: al primo posto rimane il votatissimo Creatures II, mentre ci lasciano Filmbò's Quest e Boxing Champion (proprio non vi piacciono, vero?). Per questa classifica è tutto, altrimenti il box finirà per coprire i titoli dei giochi!!! Un'ultima esortazione: d'ora in avanti fate molta attenzione al ventatissimo gioco... (bhé; anche quello del mese scorso non era male... NdP)

- 1-CREATURES II
- 2-HUDSON HAWK
- 3-ELVIRA II
- 4-TURRICAN II
- 5-CREATURES
- 6-MITH
- 7-THE COOL CROC TWINS
- 8-CATALYPSE
- 9-RODLAND
- 10-SUPER MONACO G.P.
- 11-LAST NINJA III
- 12-BUBBLE BOBBLE
- 13-ROBOCOD
- 14-SMASH TV
- 15-BUDOKAN
- 16-MICROPROSE SOCCER
- 17-CHUCK ROCK
- 18-INDY HEAT
- 19-INT. 3D TENNIS
- 20-BASIC INSTINCT



# ZZAPPOSTA!

**E** siamo così giunti alla rubrica che, tradizionalmente, chiude metaforicamente ogni numero della rivista, e lo fa dando la possibilità a tutti i lettori di confrontare con gli altri le proprie opinioni. Siamo a dicembre, ed un'introduzione tutta gaia e spensierata - compatibile al clima natalizio e festoso - dovrebbe essere d'obbligo. Dico "dovrebbe", perché purtroppo anche questo mese non sarà così: dopo la prematura scomparsa di Ricky 73, avvenuta qualche mese fa, sono purtroppo costretto a salutare per sempre un altro lettore, anzi, un'altro lettrice. Ad avvisarci della morte di Elisa, proprio quell'Elisa che, un anno fa, diede inizio alla simpatica "bogarrie" delle "Lettrici in gonnella", è stato il fratello, che le ha dedicato una splendida poesia. Non cercatela, non la troverete. Ho preferito infatti non pubblicarla, in segno di rispetto: probabilmente il resto della posta, impostato su argomentazioni ben più futuri, l'avrebbe sminuita. Ragazzi, prima di iniziare la lettura della posta, rivolgete un ultimo pensiero ad una vostra amica che non c'è più, e quando salite su una macchina, fate molta attenzione: a come guidate, o a chi sta guidando...

## LA POLEMICA E' FORSE INUTILE?

Cari Zzapponi (un bell'inizio, vero?) (Senza dubbio, NdR), sono un ragazzo di 15 anni quasi normale, giusto oggi sono uscito per la prima volta dal manicomio per protesta: la domenica non mi davano la cravatta di forza, che con la camicia non sarebbe male, ma anche per comprarmi le sigarette (mi ero scordato che non fumavo).

Siccome questi sono alcuni dei miei pochi attimi di lucidità mentale, vi scrivo la mia lettera per farvi sapere che io adoro Zzap! almeno quanto il mio C64 (e come ahimè il tuo C64? NdR), anche se leggo la mitica rivista solo dal numero 62. A me non me ne frega un c... (parola di cinque lettere: che inizia con "c" e finisce con "azzo") se ci sono gli inserti Nintendo, gli OAV (anche se molti preferirebbero qualche pornozzo) (ma per quello che vuoi tu ci sono già migliaia di riviste, non mi sembra perciò il caso di crearne una nuova, NdR) e altre belle cose, perché, a mio parere, non di solo 64 vive l'uomo.

Chi vi critica lo fa perché non ha nient'altro da fare, quando mi dà una polemica è stata costruttiva? Ricki, dai a Lev's Man una scatola di Lego, così costruisce qualcosa. Avrei una domanda da fare ai Bovas (chiedi pure, NdR): Come mai quando ho fatto toccare i fili del computer (notare la i) è saltato in aria? Si è

fuse offeso?

Dove si trova il Nuvenia Socket? (Sono disperato, l'ho chiesto al macellaio ma m'ha rincorso (bel gioco di parole, vero?) per tutto il paese...

Vi lascio con la citazione del millennio: fatti i c...i tuoi (di Confucio).

Se o fatto qualche errore d'orto-grafia, e perché litigiano non è il mio forte.

Fabrizio "Chiodo" Chiodini.

P.S. L'adesivo è per il bene di Ricki (una figurina del Milan Aarghhi! NdR), che si fa una cultura calcistica...

*Sono d'accordo con quanto detto solo in parte. La polemica, almeno questa è la mia modesta opinione, si può dividere in polemica costruttiva e polemica distruttiva. Mentre la prima mira a risolvere i problemi dibattuti, la seconda non "costruisce proprio nulla". Quanto tu dici è quindi imputabile solo al secondo tipo di polemico (se è lecito chiamarlo così), non al primo. Ricordati che le critiche possono sempre servire a qualcosa e ci aiutano a migliorarci... Rifletti sopra... Ora ti passo Dave dei Bovas, che saprà sicuramente rispondere ai tuoi interessantissimi quesiti...*

*E bene bene, buona Pasqua a tutti! Che ne direste di papparci le risposte? (Domanda retorichissima di uno che non ha tanta voglia di scrivere, mannaia la pupazza della nonna? NdR)*

1) Sì, direi che può essersi offeso, soprattutto se è un computer timido... Come reagiresti se qualcuno venisse a toccare i tuoi fili dell'alimentazione?

2) Credo proprio che dal macellaio non lo troverai mai, perché non provi nei negozi di costumi da bagno?

## C'E' CHI LA PENSA IN MODO DIVERSO...

Shuoellucherante Ricki, sono un tantinello disgustato da quattro lettere apparse sul numero 70 di Zzap!, forse perché leggo questa grande rivista da solo un anno (ebbene sì, lo confesso), perché non avevo mai avuto, prima, un'esperienza nel campo delle polemiche nella rubrica postale.

Ciò che vorrei dire in questa lettera è che anche se a me importano molto (niente) i giochi su Nintendo oppure gli OAV, ma non per questo scriverei una lettera alquanto insulsa criticando troppo e non costruendo nulla.

In quelle quattro lettere non si è vista una, dico UNA proposta tipo nuovi argomenti da trattare (sembra quasi che certa gente voglia che Zzap! diventi un opuscolo di cm 20 X 30), ma solo tante "critiche" (parola che in questo caso è sinonimo di "boiate") su, in ordine di apparizione: Euro Disney, l'intero Zzap!, i presunti redattori "assassini" del C64 (ha ha!), il prezzo di Zzap!, la lunghezza delle recensioni, la posta, Ricki, Martina,

Andrea Lanza, Giorgio Guerra (elogiato, guarda un po', poco prima nella stessa lettera), le interpretazioni epistolari, Sim, l'onnipotente Gallarini, il titolo, tutte le console, e scusatemi se è poco...

Agli autori delle soprasmontate lettere vorrei consigliare di fare alcune loro "osservazioni" su quanto concerne la scorsa presenza di arte nei fermagli che uniscono le pagine di Zzap!, addirittura monocromatici, quale scandalo!!!

Scherzi a parte, fare troppe critiche infondate non serve proprio a nulla: Zzap! non deve, non PUÒ morire, troppi sono legati a quelle 84 pagine mensili, qualsiasi cosa (o quasi) esse contengano. L'unico consiglio che darei per migliorare la rivista è quello di recensire anche videogames per le console Sega, magari utilizzando lo stesso spazio di Omnitrend selezionando solo i giochi migliori per Nintendo e Sega. Vorrei sapere cosa ne pensate di quanto ho detto, riguardo alla mia ultima proposta. Concludo con tanti saluti e con una saggia osservazione del grande poeta Siegfried Von Nibelunghe: "I cagnoni sono molto più di due!"

Valerio "Queen & Lust ninjū" Zolla.

*D'accordissimo con te su quanto concerne l'inutilità delle polemiche distruttive. Per quanto riguarda l'introduzione di macchine diverse da quelle attualmente contemplate... beh, non ci resta che attendere. Zzap! è in vena di novità ed eventuali cambiamenti non sono da escludersi a priori. In ogni caso una cosa è certa: finché ci saranno giochi per gli 8-bit, andremo avanti a recensirli.*

## NOSTALGIA DEI BEI TEMPI ANDATI... (MA DOVE? NDD)

In genere non sono mai stato un incorreggibile nostalgico, ma dopo tre anni qualcosa si sente. Mi ricordo come fosse ieri quel 9 ottobre 1989: passai in edicola domenica mattina, Edo, un mio amico, mi aveva parlato di una "simpatica rivista che dà i voti ai giochi del Commodore", la trovai: imbarazzante quella copertina "Tm zzzapping you", ma mica! Chissà dove è finita ora? Spesso, ecco le prime sensazioni che provai: cosa significa Gioco Caldo a New Zeland Story?? Cos'erano gli update? Io, abituato a giochi da edicola comero, non riuscivo a districarmi in mezzo a tutti quei byte, Ocean, Us Gold, NeT e N&R (non ti dimenticare il fondamentale N&D, N&D, ma mi divertivo). Mi entusiasmò la posta, pur non riuscendo a capirne niente, fra FFS, polemici, posta brevis e MBF (cosa voleva dire quella fantomatica sigla, mi domandavo). Da allora vi ho sempre seguiti, ho lottato con voi e contro di voi, ma sempre sentendomi parte di una grande famiglia con le sue "pecore nere" (BDB, editoriale del n. 40).

So che non te ne frega niente, Ricki (no direi, anch'io ero un aficionado della posta, e non mi dispiace affatto ricordare i vecchi tempi, N&R), ma ci sei passato anche tu, e sai cosa vuol dire. Mi ricordo il primo gioco



originale che acquistai con i miei risparmi: Buggy Boy. Quante partite, quanta esperienza... Rimpiango di non essere riuscito a farmi conoscere da MBF, e ricordo come invidiavo il modo di scrivere dei vari Blues Brothers, BovaByte, Belda e mamma gabriella. Ricordo la polemica degli annuali (diffidate dalle imitazioni li ho scritti io!), Masi, Papalini e Giò (a proposito, ho un messaggio per Paolone: sul numero 71, quando hai curato la posta, hai scritto a p.82: "sapete, quelli con l'astronave...") Ebbene, hai vilmente scopiazzato da MBF nella sua risposta a Giò! Vergogna! (già. E se non sbaglia la citazione arriva dritta dritta dal numero 43 della rivista. Quello, per intenderci, che vedeva la posta dominata dallo "speciale giochi violenti" e dalla lettera di Papalini... Ho scopiazzato? Forse, ma preferirei venisse interpretata, quella risposta, come una citazione letteraria. NdP) e tutte le persone, i videogiochi e i redattori che hanno contribuito a farmi ammalare di "zzappate acute".

Ricordo che io, Edo e PA, dopo aver fatto Zup!, vi sussurravamo di telefonate per sapere cosa ne pensavate; quel mese il numero 50 uscì il 14 novembre! Che agonia: eravamo al caldo, in un bar, e lo stavamo sfogliando (cosa, il bar o il numero cinquanta? N&D), delusi della presenza delle console e della nostra apparente "non presenza", quando PA, leggendo la posta in breve di Carlo, trova le cinque righe dedicate a noi, la leggendaria redazione di Zup!

Che emozione, che gioia! Ricordo anche il mio idolo, Michele Maggio, il nostro "last knight jedi", con la sua favolosa lettera mix (ve ne ho spedito una simile, spero l'abbiate ricevuta), che mi prese in maniera fantastica. E' meraviglioso riguardare i propri Zzap! Ho dato una rileggiucchiata parziale (anf, tutta d'un fiato) (chi disse queste celebri parole?) ai miei, e mi sono reso conto che in essi è contenuto un po' del mio "io", ognuno ha per me un ricordo: quello di natale 89, che lessi nel letto con 39 di febbre, quello di luglio/agosto 90, comprato durante un viaggio

e letto in macchina con un'afa asfissiante. Questo è Zzap!, un nostro amico, che spero, ci lascerà il più tardi possibile.

Scusami Ricki, non so se ho detto proprio tutto ciò che volevo dire, ma sono contento di aver fatto riaffiorare questi ricordi nella mia mente. Scusa per il tempo che perderai a leggere questa mia, ma volevo proprio parlarne con qualcuno che mi capisse, e non ti preoccupare, non vi sto abbandonando, ma quando divento nostalgico io, non mi tiene più nessuno. In ultimo vorrei salutare (se pubblicherai la presente - non credo, perché non gliene frega niente a nessuno della mia nostalgia) PA e Edo, Sim (spero che tu, Ricki, abbia ricevuto la mia lettera sul caso "videmaschilismo e femminismo", in tal caso ti pregherei di pubblicarla, è importante), Michele Maggio e tutta la redazione, che, checcò ne dicano molti criticoni, si sta impegnando per darci tutti i mesi una rivista degna di questo nome, e per una volta, sono stato serio anch'io.

Giorgio Guerra.

*Sniff, sniff, che nostalgia! Non dovrei leggere lettere come queste, mi mettono molta tristezza nel cuore... Beh, in fondo a chi non piace crogiolarsi nella fantasia e ritornare ai tempi passati, perdendosi in tutti i bei ricordi della nostra vita? La domanda è retorica, non state quindi a rispondere... E' ovvio che a tutti piaci, soprattutto a quelli come te, e perché no, come me (io seguo come lettore) Zzap! dal mitico numero nove) che sono diventati grandi leggendo questa fantastica rivista di nome Zzap! E anche grazie a lei che siamo cresciuti, maturati, perché quindi ciannellare dei momenti così importanti? Qualcuno dice che è stupido essere nostalgici, nel presente le cose cambiano e un ritorno al passato risulta quasi sempre impossibile, ma è poi così vero? Io credo di no...*

## ... E LE SOLITE DOMANDE MENSILI...

Intramontabile redazione di Zzap!, da un po' di giorni a questa parte mi sto arrovelando il cervello su delle domande, che potrebbero essere risolte solo dalla vostra occasica cultura videoludica. Ecco la prima domanda:

- 1) Come mai su Zzap! C'è la pubblicità di TGM e CM, e né su TGM né su CM c'è la pubblicità di Zzap!??
- 2) Perché alcuni giochi per console vengono recensiti sia su CM che su Zzap! (Segue lista di vari esempi, NdP)?
- 3) E' vero che Indiana Jones and The Fate of Atlantis è disponibile anche per C64 (TGM di settembre a pag 117/140)? Sarà un'avventura grafica o un picchiacchio?
- 4) Che differenza c'è tra Street Fighter 2 usa (L. 149.000) e Street Fighter 2 jap (L. 219.000)?
- 5) Potete spedirmi gli autografi di tutta la redazione (vi ho spedito busta, foglio, indirizzo e francobollo: vi prego non ditemi di no...)?

Questo è tutto, a risentirci alla prossima...



The Master of Video Games, alias Alessandro Tanguelli.

Caro Alessandro, come potremmo non rispondere a delle domande spondendo che un lettore passa notti insonni nell'incertezza?

- 1) Perché la copertina di Zzap! viene preparata quando CM e TGM sono già irrimediabilmente in stampa.
- 2) Perché il materiale che ci viene inviato mensilmente ogni mese non è sufficiente a riempire due riviste. Se poi chi chiude la rivista prima, se ne appropria completamente, non vedo proprio come evitare gli eventuali "doppiati" (vero, Alex? NdP)
- 3) Non ci è pervenuta nessuna notizia sicura in proposito.
- 4) Il prezzo, per il resto sono uguali.
- 5) Incrocia le dita...

## DAL LIBRO DELLA GENESI

All'inizio vi era il nulla, e allora Dio che era annoiato, creò il mitico numero uno di Zzap!. Poi, non ancora contento di ciò che aveva fatto, creò anche The Games Machine e Consolemania. Infine, in una buia e fredda notte di Ferragosto, creò manco a dirlo TGM e PC Action. Ora io vi chiedo: perché non si decide, anzi, non vi decidete, a creare Zzap! Action?

By Nino.

Per un motivo fondamentale: per quale sistema dovrebbe essere concepito? Faccio infatti notare che una cassetta per C64, difficilmente si inserisce nel disk drive del medesimo computer, e molto probabilmente avrebbe anche qualche piccola difficoltà ad essere letta dallo Spectrum e dall'Amstrud. Pensate poi cosa succederebbe se si provasse ad infilarla nello slot delle cartucce del NES o addirittura in quello del Game Boy...

## MA I REDATTORI HANNO L'INFLUENZA, O SI LASCIANO INFLUENZARE?

Ciao, zzapognarli! Sono sempre io (me n'ero accorto NdR). Come va? Mentre vi scrivo questa lettera, sto ripensando a tutte le lettere che vi avevo scritto in precedenza: erano piene di complimenti, vi difendevano a spada tratta da tutte le critiche, ma poi l'entusiasmo si è interrotto, ed ora vi scrivo questa lettera che non vuole essere una critica, ma un'osservazione.

Ebbene, ho notato che spesso i redattori si fanno influenzare. Mi spiego meglio: un redattore (che so, Gianca) prende un gioco, ci gioca e si diverte un osimio, anche se la grafica non è il massimo della vita. Allora cosa fa? Per non rovinare la "pagella" alza il voto di grafica e sonoro, per non rovinare un globale che magari sarebbe stato un 83% (stando alla tecnica scarsa) che però non convinceva il redattore, a cui il gioco non piaceva e, di conseguenza, aveva abbassato pure la grafica ed il sonoro per dare un glo-



bale più basso. E' esattamente ciò che è capitato nella recensione di Bonanza Bros: ad Elio non piaceva la tecnica del gioco, ed allora ha abbassato pure grafica e sonoro, mentre Gianca ha ecceduto in senso opposto. (Scusa se ho cambiato un po' le parole, ma era davvero troppo confuso: credo però di avere riportato il significato giusto, se ho sbagliato avvertimi NdR). E' vero che però questo difetto non si riscontra sempre, ad esempio nella recensione di James Pond 2, nonostante il gioco fosse divertentissimo, vi siete mantenuti gusti con tutti i voti e non li avete aumentati per pompare anche il globale. Dovreste sempre dare i voti che il gioco effettivamente merita, in ogni suo aspetto, e non atteggiarvi come ho descritto prima. (Segue la pagella data da Elio a Bonanza Bros, che sappiamo tutti a memoria e non mi sembra il caso di riproporre, per un'accurata descrizione della medesima, già fatta nelle prime righe della lettera NdR...) Dovete pensare che una persona guarda il globale prima di compiere un gioco, per tanto se un gioco ha 90% e 87% di grafica e sonoro, ma un globale di 75%, capisco che c'è qualcosa che non va, e forse non lo compra. E' anche vero che a volte il globale potrebbe sembrare sballato rispetto agli altri voti, ma penso basterebbe scrivere: "La media sarebbe stata più elevata, ma non me la sentivo di consigliare un gioco tecnicamente impeccabile, che presenta però dei difetti alla giocabilità e che non invogliava a rigiocarlo", o viceversa.

Un altro appunto che voglio fare a Ricky (che poi sarebbe Paolo, no?) (No, NdR) è che su TGM in molti hanno criticato le facine, e tu hai sempre risposto che sei felice come una pasqua quando ti criticano, ma poi dici "hai detto un sacco di crotinate, non siamo d'accordo con te, e quindi non cambiamo nulla". Insomma, che caciho!! Innanzitutto è vero che le facine sono intuitive e rendono l'idea se un gioco ha una tecnica bella o brutta, e che fiorirebbero puerili polemiche per qualche punto percentuale in più o in meno, ma porca pupazza!! La gente vuole sapere dei dati precisi, non un approssimativo "bello" o "brutto". (...) Sto pensando a

Kappa (da rivista), so che non vi tradirei mai per Kuella rivista, ma almeno loro hanno delle votazioni precise (anche se le recensioni sono pallosissime e rispecchiano i manuali d'uso). Ve ne faccio un esempio. (Segue il sistema di valutazione "concorrente", che essendo completamente grafico non può essere qui riprodotto. E poi tanto lo conoscete tutti NdR).

Io non pretendo tutto 'sto casino, ma mi basterebbero il globale (anche se non in millesimi) e la parte ad esso relativo, con l'inserimento della Giocabilità. Poi basterebbe l'elenco minuzioso dei pro e dei contro, inseriti nella recensione. Vi prego, prendete in considerazione questa mia proposta!!

Paolo Chiantore

Ole, picchia e mena, scrivi che ti riscrivi, alla fine anche Paolo Chiantore è entrato a far parte della cerchia dei pubblicati (quasi integralmente. Dico "quasi" perché sono stato costretto a più riprese a tagliare e cucire, riassumere e rimettere un po' apposto (certi punti erano davvero "iscritti", altri meno foga quando scrivi). Ma non è certo per darvi un voto in italiano che ho pubblicato la tua lettera (ci mancherebbe altro), ma perché mi dà la possibilità di parlare un po' di tante cose. Partiamo dall'inizio. Effettivamente, la recensione di Bonanza Bros è una delle più infelici mai apparse sulla rivista, non tanto perché il gioco fosse in sé bruttino (a me era piaciuto), ma perché ha speso completamente tutti i lettori. In effetti, mettere due pagelle non ha molto senso (vero, JET): poi uno a chi crede? Tuttavia, non mi sembra il caso di bisimare il buon vecchio Giancarlo per il suo operato, in fondo non aveva fatto altro che giungere in soccorso di un gioco che effettivamente meritava di più. Se però le ultime voci della pagella possono cambiare radicalmente a seconda di chi recensisce il gioco (ora non più: i voti si decidono INSIEME). Grafica e Sonoro, in teoria, dovrebbero restare più o meno costanti. Bhè, è vero: certo volte uno si fa prendere la mano, ma non capita spesso, come poi hai già stamente fatto notare per Robocod. Tuttavia è un comportamento tipicamente umano: di fronte a qualcosa che ci disgusta, difficilmente si riesce a valutare con obiettività quegli aspetti che si salvano... E viceversa, naturalmente. Stanne certo, però che in futuro non occadrà più. Poi il sistema di valutazione: sia su Zzap!, sia su TGM, gli aspetti positivi e negativi vengono SEMPRE messi in evidenza dai redattori: i commenti, cosa ci stanno a fare? E poi le faccine di TGM non sono così dispersive: variano dal brutto a galattico, passando per sufficiente e buono. Tutto sta nel saperle interpretare correttamente LEGGENDO PURE IL RESTO DELLA RECENSIONE. E non guardando solo il globale. Chiaro? Continua a scrivere!

## 365 GIORNI ALL'ALBA

Caro Ricky, so che Zzap! non è certo la rivista giusta per sentimentalismi o considerazioni serie, ma dopo aver letto il nr 71, sento di dover dire addio (o meglio "arrivederci"?). (Decisamente meglio "arrivederci". NdR) ad



un redattore che ha significato molto per me, in quanto la prima recensione che lessi su Zzap!, era sua. Sto parlando di Giancarlo, quella creatura buffa e pelosa che ormai non troveremo più sulla nostra rivista. Dunque addio, JH, e buona notte!

**Giorgio Baricordi**

PS: Elo, Shin e Ricki, siete i migliori! Grande anche Luke, ma i Bovas, Stefano e gli altri... (E gli altri cosa? NdP)

PPS: Perché non fate uno speciale Top Secret (magari saltando l'angolo Nintendo, per un mese) con tutte le poke per i giochi più famosi?

A presto!

*Aurei voluto passare di persona a Giancarlo questo tuo accorato saluto, ma mi è sembrato molto meglio renderlo pubblico, perché penso che la maggior parte dei lettori si sarebbe unita a te. Tuttavia mi sei sembrato un po' pessimista: JH è andato solo a fare il militare, mica se n'è andato per sempre: siamo infatti orti che tra non più di un anno, tornerai a colmare quel uolo, che come disse Luca un mese fa, non riusciamo proprio a riempire nemmeno con una doppia pizza furcata... Per il resto, non sono d'accordo con i tuoi PS: tanto per cominciare, se elogi o critichi qualcuno, devi essere più onesto, e motivare le tue scelte: penso infatti che i redattori siano tutti egualmente validissimi. Per il Mega Top Secret Luca ti ha già inviato qualche anatomia, e poi come hai notato, la RUBRICA del Nintendo è sparita...*

## L'ANGOLO DELLA PROF?

No è affatto vero come anno diciuto i dotori che i giuoci elettronici fano crescere siomi i ragasci inn fati me no vado tuti i giorni ha giuocare all barr soto casa ce stritt fiuter 2 l'ha venduta poi ce il gioco dell puggilato poi ce puro cuelo dove the sei u omino è spara: ha tuti quell ce, sonno festivi di blu perr che loro sonno bruti è cattivik te invece e chuello bravo ma poi li rapirrono l'ha ragascia è allora lui va perla strada è cona ill mitraglia-trice spoca a tu ningia tartarughe e licotteri, ha stronavi e poi sè lui distrughe ha tuti prende il bazuca è cannone raji lasser e buuuuuu, fa scopiare a tutta la casserra è vincia a un casino di punti e allora pur troppo giuoco finisce ella ragascia li dava un baccio su l'ha boca allo mizo inn piu li dettere anche la medata è me felice che mete nome in tabella e poi tuti l'ho vede che facio, tuti casi pundege me ma mo mo vi lassia che ciò una punta menta conna bela siornia che no n'è vero che ha cueli ha cuo giuocano video-gheims lit signorinne no li volliono inn vece me le ecita a tutte le siornie che sonno un naso asai belo è puro simpatico e tutte diciate ha io che pure intelligende infatti tuti l'ho sanno che sà besic e è il pasquale è usa al compiuter sientiffico.

**Giugi** "L'immensità totale dell'universo"  
**Ruffolo**

Dà retta a me, avresti fatto meglio a firmar-



ti "il VUOTO totale dell'universo", ma so-prassediando su certe quisquiglie. Spero di aver copiato giusto e senza errori tutta la tua lettera, davvero in Italiano correggiuto. Non ti resta che fare un tema scritto allo stesso modo, così potrai manifestare anche alla tua prof di Italiano tutto il disappunto che provi per la gente che ti circonda. Ma non dargli che sono stato io a consigliartelo.

## LA POSTA DEVE CAMBIARE?

Spettabile redazione di Zzap!, sono un vostro lettore da più di un anno ed ho sempre partecipato passivamente all'evoluzione della rivista, ed in particolar modo della posta. Però, dopo aver dato un'occhiata alla posta del nr 70, sono rimasto molto indignato dal modo in cui Ricki ha risposto alla lettera di "the Levi's Man", e così ho deciso di spedirvi una mia acida critica, come prima lettera (chi ben comincia, è a metà dell'opera...). Da tempo volevo scriverne una come questa, ma non ero mai stato abbastanza stimolato.

Possiedo un C64, un Amiga 2000 ed un PC (non è per vanità, ma solo per farvi capire che sono un normalissimo computer-dipendente) (oddio, non che sia troppo normale essere computer-dipendenti... NDR) e leggo numerose riviste specializzate (Commodore Gazette, CVG, IQ) e devo ammettere che la posta di Zzap!, è la peggiore di tutte (non giudico il contenuto generale della rivista, perché tratta argomenti diversi). Ma la colpa non è dei lettori che non sanno scrivere le lettere, bensì di chi cura la posta, il quale permette la pubblicazione di certe lettere che non meriterebbero nemmeno di far compagnia all'immondizia. Però a voi redattori piace questo tipo di lettere perché vi mette in primo piano e vi fa sentire belli (non è che ci sentiamo belli, è che siamo belli, NdP). Oltre a voi solo un'altra persona rimane felice: chi ha scritto la lettera. La maggior parte dei lettori resta indifferente a ciò, o ne rimane indignata, come me. Ma la cosa più grave è il modo in cui Ricki si è permesso di rispondere a The Levi's

Man, l'unico che ha deciso di dare una giusta critica e quindi un parere personale alla posta. Infatti Ricki ha fatto capire che la posta a lui piace così e resterà così, e nessuno può giudicare. La posta deve piacere solo ai lettori, che sicuramente la penseranno tutti come me (fossi in te non sarei così sicuro... NDR), i quali non hanno mai voluto intervenire perché la posta non riesce a coinvolgerli. Perché la posta di Zzap!, non è seria, non è costruttiva, non è umoristica, non è neanche demenziale! Incito tutti a scrivere in proposito, per far conoscere a Ricki chi sono i veri lettori, e fargli capire cos'è la posta (un invito ad astenersi a Sim, Martina, e tutti gli altri lechini, che ormai si sentono scrittori, dato che pubblicate periodicamente le loro lettere, ed in più ricevono numerose lodi. Che schifo!). Spero che abbiate il coraggio di pubblicare questa mia missiva, ma ne dubito fortemente! "Rompre è più facile che costruire", è vero, ma non si può rompere ciò che non è mai stato costruito.

Cordiali saluti, **Luigi '77**.

*Carissimo Luigi, spero che tu non te la prenda, per quanto sto per dirti: sei stato l'unico a difendere Levi's man. Giù, forse le vostre faccanno la tua e la sua let*



*è e - ra, perché in fondo dicono un po' le stesse cose) missive sono partite da un presupposto indubbiamente positivo, criticare la posta per migliorarla. Ma in tutti e due i casi non mi è piaciuto il MODO in cui la critica è stata fatta. Finché mi dici "sei un caprone perché gestisci male la rubrica", posso accettare quella che, in ogni caso, resta una tua sacrosanta opinione. Ciò a cui io sono contrario, sono le offese che indirettamente lanci a chi ha scritto tante lettere, ne ha vista pubblicata qualcuna, e continua a scrivere in segno di amicizia. Che senso ha dire che "la posta fa schifo"? Anche tu sei caduto nello stesso errore: hai distrutto senza proporre un cambiamento. E sono convinto che tu abbia cercato comunque di distruggere qualcosa. Uno non può rispondere alle lettere di centinaia di lettori, impostare la rubrica in modo che sia la più variegata possibile, e poi sentirsi dire che "non ha costruito niente". Dici che la posta non è seria, non è costruttiva, non è spiritosa, e non è neppure demenziale: come se fosse scontato*



posta debba assolutamente essere una di queste cose. La zzaposta cerca di essere di tutto un po'. Non necessariamente seria, né necessariamente costruttiva, né solamente demenziale. Decine di migliaia di persone leggono la rivista mensilmente, e sono tra loro molto diverse, hanno uno stile di scrittura a sé stante ciascuna. E tu non hai proposto assolutamente nulla, ti sei limitato a criticare. Eh, no, troppo facile! Adesso mi scrivi un'altra lettera, e mi fai vedere cosa intendi per una "bella e pubblicabile missiva", ok? Poi, a decidere, saranno i lettori.

**POSTA SYNTHETICA**

So che sarebbe più un argomento "da introduzione", ma a volte è meglio ribadire questo concetto: il nome della rivista. Insomma, lo volete capire che si chiama "ZZAP!?" Sono d'accordo anch'io che si pronuncia "zap", ma si scrive con quattro o cinque lettere e con un punto esclamativo. Se la testata fosse Hghfhhdgfdl & Feasdghutyuk potrei anche soprassedere, ma mi spiegate cosa sono tutti "sti zap", "zappi", "zzap" e storpiamenti vari che albergano nelle vostre missive? Vabbè, bando alle ciance. Lorenzo Bertolissi ci chiede disperatamente dove possa trovare una copia di "Tetris" per il suo C64, dato che l'ha cercato nei negozi più famosi di Milano e Bergamo, ma invano. Bhe, l'unica soluzione, a questo punto, è ordinarlo per posta alla Softmail/Lago. Magari li riesci a trovarlo. Tieni presente, però, che il gioco in questione ha già una certa età, ed è uscito co-



me budget da un pacco di mesi. I giochi sono un po' come i dischi: dopo un po' di tempo diventano rarità da collezionista... Francesco Chessari ha inviato un lungo e divertente "giallo di decapazione", dove veniva scovato il corpo decapitato di Alex (non che cambi molto, a dire il vero: Alex la testa non ce l'ha... NdP) e Dave faceva la parte dell'investigatore. "Chi ha ucciso Alessandro Rossetto?". L'assassino alla prossima puntata (e dai, lo sappiamo tutti che è stato Max...). In risposta alle critiche del nr 70, è arrivata pure la missiva di Ken il Pirata. Ma dato che sei un pirata, non ti

pubblichiamo... He he he he he! Davide Raimondi ci chiede se è prevista una versione di Street Fighter II per Commodore 64. Bhe, vai a pag 9 e scopri da solo. Per il resto, non ti preoccupare se la gente ti deride quando ti diverti coi videogiochi. E' tutta invidia perché loro, in quel momento, si stanno annoiando. In risposta a The Levi 'a Man, è giunta pure Martina "colei che ama le zanzare", che si chiede quando mai abbia desiderato un "angolo in rosa". Per il resto ci ringraziamo di assistere (grazie), e altrettanto NdR) (marpione... NdP) e ci manda i suoi saluti, che contraccambiamo. Marco Maso, possessore di Amstrad e Game Boy, scende in campo in difesa della nostra rivista e delle sue ultime scelte editoriali, compresa l'introduzione delle console. Bene, ti ringrazio moltissimo per gli adesivi personalizzati che ci hai spedito, e naturalmente anche per i trucchi per Game Boy che hai incluso nella lettera: la prossima volta, però, spedisci alla rubrica "Top Secret". Intanto, se qualche altro possessore di Amstrad e Game Boy vuole mettersi in contatto con lui, il suo indirizzo è: Viale dei Castagni Nr 5, 31033 Castel-franco Veneto (TV).

**YEAR OVER**

Nell'attesa che giunga imperterrito ed inarrestabile il 1993, non posso fare altro che chiudere malinconicamente questo appuntamento con la posta, agurandovi un buon Natale ed un felice anno nuovo. Ciao!

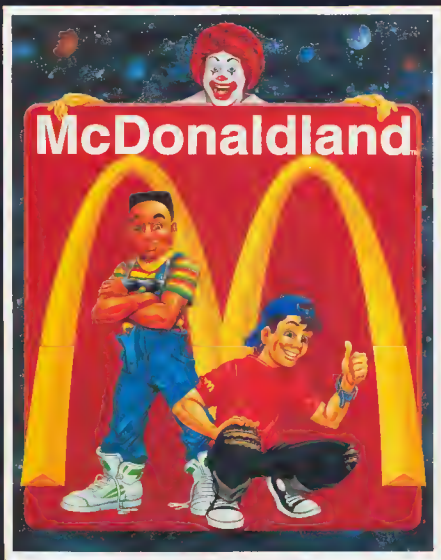
**ARRIVEDERCI E GRAZIE**

**N**ella storia di Zzap!, non era mai capitato di chiudere la posta (e, di conseguenza, la rivista) con un articolo scritto coralmente dalla redazione. Ma stavolta è proprio necessario. La notizia della soppressione (perché di soppressione si tratta) della testata ci è giunta come un lampo a ciel sereno, a rivista completamente ultimata -ecco perché si fanno numerosi riferimenti al mese successivo-. Bhe, non ci resta che salutarvi, e ringraziarvi tutti per l'entusiasmo che ci avete trasmesso in tutti questi mesi. La rivista era quella che era, d'accordo. Ma ultimamente aveva fatto dei passi da gigante, migliorando graficamente e cercando a tutti i costi di offrire un'informazione attuale, interessante, e perché

no, divertente. Con Zzap!, si chiude davvero un'epoca, e penso che tutti voi, anche se ci avete criticato, in realtà avete sempre apprezzato la rivista e la sua redazione, composta da ragazzi che, come voi, hanno sempre creduto nel Commodore 64 e negli altri otto bit, e che continuano a crederci oggi. Ma dal prossimo mese, Zzap! perderà la sua indipendenza: non esisterà più come rivista a sé, si trasformerà in un opuscolo allegato a TGM -in compenso sarà dedicata solo al 64, contenti, adesso?-. Quindi in realtà è come se non fosse cambiato (quasi) nulla. Ma quando vi recherete all'edicola, d'ora in avanti, rivolgete un pensiero anche a Zzap!, che con questo redazionale vi saluta, prima della metamorfosi. A tra un mese....

*Bertolissi* *Stefano "3DH" Piatello*  
*Frank "Shie" Sablone* *Dario*  
*Locezza d'Alto* *Pietro*  
*Manuel "Pati" Focchia* *Così* *Manzoni*  
*Jack*

# ENTRA NEL FANTASTICO MONDO DI...



- C64 C L. 29.900
- C64 D L. 29.900
- AMIGA L. 49.900
- PC L. 49.900

Fai la conoscenza del M.C. Kids, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che HAMBURLAR se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i M.C. Kids hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti casti quali GOFERIT e i PSYCHO, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.



DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!

**LEADER**

DISTRIBUZIONE



IT'S OUT TO  
GET YOU!!

È GIUNTO IL MOMENTO  
DI METTERE ALLA PROVA  
LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ.  
HAI LA STOFFA PER DIVENTARE  
UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?



**CAPCOM**  
USA

**U.S. GOLD**

|       |           |
|-------|-----------|
| C64 C | L. 29.900 |
| C64 D | L. 29.900 |
| AMIGA | L. 39.900 |
| PC    | L. 69.900 |

Street Fighter™ II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™ II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd., Units 20 Heddon Way Heddon, Birmingham, B6 7AL.